



REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD MONTEÁVILA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN E INFORMACIÓN
ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL
PROYECTO FINAL DE CARRERA

LA FILOSOFÍA HECHA DIBUJO

Idealismo Platónico: una visión desde el Cómic Book

Alumno:

Aguirre Cubas, José Ismael

C.I: 21 016 740

Asesor:

Vásquez, Miguel

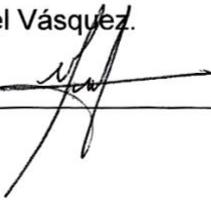
Caracas, marzo 2011

APROBACIÓN DEL ASESOR

Quien suscribe Miguel Vásquez, Asesor del Trabajo de Grado La Filosofía hecha dibujo / Idealismo Platónico: Una visión desde el C.B elaborado por Ismael Aguirre para optar al título de Licenciado en Comunicación Social, considera que el mismo reúne los requisitos exigidos por la Facultad de Ciencias de la Comunicación e Información de la Universidad Monteávila, y tiene méritos suficientes como para ser sometido a la presentación y evaluación por parte del Jurado examinador.

En la Ciudad de Caracas, a los 18 días del mes de Marzo de 2011.

Nombre: Miguel Vásquez.

(Firma)  _____, Asesor.

ÍNDICE

1. Resumen.....	4
2. Introducción.....	4
3. Metodología.....	6
Fase 1 – Conceptualización del cómic y definición de estructura	6
Fase 2 – Creación de personajes y títulos	6
Fase 3 – Redacción de capítulos.....	7
Fase 4 – Ilustración y diagramación	7
Fase 5 – Impresión.....	8
4. Planteamiento del problema	9
5. Objetivos	11
a) Objetivo general	11
b) Objetivos específicos.....	11
6. Ficha Técnica.....	12
a) Contenido	12
b) Descripción de personajes principales	12
c) Descripción de personajes secundarios	14
d) Nombre del Cómic Book	16
e) Síntesis del Cómic Book	16
f) Aspecto técnico de las ilustraciones	17
g) Aspecto técnico de diseño.....	18
7. Marco teórico y conceptualización.....	18
a) Tipo de publicación	18
b) Factores que propiciaron la creación del Comic Book.....	19
c) Concepto editorial.....	20
d) Perfil del lector de Vincent y Clementina.....	22
e) Contenido	23
8. Metodología.....	28
Paso 1 – Idea y propósito.....	29
Paso 2 – Forma.....	29
Paso 3 – Estilo.....	30
Paso 4 – Estructura	30

Paso 5 – Destreza	31
Paso 6 – Superficie.....	31
9. Aspectos gráficos	31
a) Formato.....	31
b) Tipografía.....	32
c) Títulos.....	32
d) Textos.....	32
e) Colores.....	32
f) Aspecto exterior.....	33
g) Materiales	33
10. Conclusión.....	33
11. Anexos	34
a) Guiones.....	34
b) Ejemplo de página del cómic	48
c) Ideas en borrador	49
d) Resúmenes de estudio.....	51
e) Registro del proceso de creación	52
REFERENCIAS.....	55

La filosofía hecha dibujo

Idealismo Platónico: una visión desde el Cómic Book

1. Resumen

El siguiente proyecto fue concebido con el objetivo de explicar el Idealismo Platónico de una manera didáctica y ligera a través de un Cómic Book ilustrado. Este pequeño libro, servirá de complemento para todas las personas que deseen estudiar el tema, para quienes quieran conocerlo por primera vez o para aquellos que simplemente estén buscando leer un contenido agradable y entretenido.

En las siguientes páginas, será desarrollado el sustento que respalda la información compartida en el libro y detallado todo lo concerniente a su elaboración, desde lo teórico hasta lo práctico.

2. Introducción

El Idealismo Platónico, es una corriente filosófica que habitualmente se estudia dentro del sílabos de la Universidad Monteávila y otras instituciones educativas en todo el mundo, para muchas asignaturas dictadas en múltiples carreras, incluyendo por supuesto la de Comunicación Social. Por este motivo, nos centraremos en dicho tema como punto de partida para una posible serie de materiales didácticos que sirvan como herramientas de apoyo al momento de explicar con simpleza este y otros temas de la filosofía clásica.

En ocasiones la filosofía puede ser difícil de entender, especialmente por públicos que no hayan sido preparados previamente para recibir este tipo de conocimientos. Por tal razón, tener un apoyo sustentado que facilite su comprensión, resulta una oportunidad para acercar esta fundamental rama del pensamiento de la humanidad a más personas. Salvando las diferencias, podríamos suponer que esta fue la misma motivación de Platón al crear las

famosas alegorías que explican su pensamiento, lo cual ha sido desde el inicio, el impulso e inspiración del presente proyecto.

Debido a todo esto, será desarrollado un Cómico Book que favorezca el proceso de aprendizaje e introducción a la filosofía, con un lenguaje sencillo e ilustraciones atractivas para llevar al mundo actual un poco del legado que Platón nos dejó. En las siguientes páginas conoceremos todos los aspectos de su elaboración, además de darle el sustento teórico pertinente.

Este sustento, proviene de cinco fuentes principales: “La República” y “Fedro” de Platón, “Breve Historia de la Filosofía Occidental” de Anthony Kenny y “*Cómo se hace un comic: El Arte Invisible*” de Scott McCloud, además de la guía universitaria del profesor Aquiles Leandro, catedrático de la Universidad Metropolitana de Venezuela en la materia de Ética e Historia de la Filosofía. De estos cuatro autores serán tomados diversos argumentos que darán fundamento al presente trabajo y al cómic, el cual llevará el título de “*Vincent y Clementina - Idealismo Platónico*”.

Platón (428 a. C. – 347 a. C.), filósofo antiguo y alumno de Sócrates, a través de sus libros “La República” y “Fedro”, con las interpretaciones de la guía del profesor Aquiles Leandro, será quien constituya la esencia misma del Cómico Book. Las explicaciones de Anthony Kenny acerca de las diferentes corrientes de pensamiento en Occidente, darán pie a la creación de varios personajes que habitarán el universo de esta historia (muchos de los cuales por el simple hecho de ser lejanos al idealismo y para ser fácilmente diferenciados, llevarán un aspecto monstruoso) y, por último, el libro de Scott McCloud será un apoyo en aspectos prácticos para la realización del cómic, especialmente al momento de diagramar e ilustrar el libro apropiadamente.

Asimismo, se hablará acerca de todos los procesos que fueron necesarios para llevar a cabo la elaboración del Cómico Book y al mismo tiempo, se planteará

el uso de este formato con un propósito distinto al que habitualmente suele tener; ya no como una creación 100% dedicada al campo del entretenimiento, sino como un eficaz medio de comunicación alternativo para compartir mensajes didácticos. Posibilidad que Quino, principalmente desde de “Mafalda” y Bill Walterson con “Calvin y Hobbes” entre otros, ya habrían dejado abierta al hablar sobre temas importantes y/o coyunturales a través de sus obras e ilustraciones.

Con todas estas bases y conceptos en mente, será elaborado el Cómico Book *Vincent y Clementina*, el cual, entre chistes, aventuras y explicaciones filosóficas, servirá para compartir un poco del imaginario de Platón, reinterpretado con mucho respeto y admiración desde el lápiz de un joven universitario.

3. Metodología

Fase 1 – Conceptualización del cómic y definición de estructura

Para desarrollar el Cómico Book fue necesario empezar por el planteamiento de la temática, luego debió ser estudiado, comprendido y sustentado el contenido teórico y después elegirse una estructura buscando referencias de estilo y herramientas que favorezcan el proceso de creación. Para lo último, se tomó como guía el libro “*Cómo se hace un comic*” de Scot McCloud, debido a su claridad y simpleza al momento de explicar y porque su estilo de ilustración guarda semejanza con el elegido para llevar a cabo la gráfica de *Vincent y clementina*.

Fase 2 – Creación de personajes y títulos

Una vez terminado el proceso de aprendizaje del tema de la mano de un asesor académico y definida la guía para desarrollar el cómic, el paso siguiente fue pasar a la creación de personajes, a los cuales se les proporcionó una historia y una descripción propia que más adelante serviría como base para imaginar sus reacciones ante distintas circunstancias y escenarios.

Con la temática y los personajes elegidos, se dio paso a la creación del nombre del libro, el cual, luego de un proceso de selección, terminó por llamarse “*Vincent y Clementina – Idealismo Platónico*”, con la idea de sugerir que a futuro pudieran existir nuevos tomos dedicados a otras ramas del pensamiento filosófico.

Fase 3 – Redacción de capítulos

En esta fase se llevaron a cabo pequeñas síntesis y nombres de posibles episodios, de las cuales se escogieron los 5 principales.

La redacción de los 5 capítulos se realizó en formato de guion, tomando en cuenta conceptos propios del Idealismo y reinterpretando dos de las más famosas alegorías de Platón: “El mito de la caverna” y “El mito del carro alado”.

Para eso, se dividieron los guiones por viñeta, incluyendo las intervenciones de los personajes y las descripciones de lo que se vería a nivel gráfico.

Fase 4 – Ilustración y diagramación

Con todo listo para empezar a ilustrar, se pasó a dividir las páginas de acuerdo a la cantidad de viñetas que pudiesen entrar en un espacio rectangular capaz de ser contenido en el centro de una hoja tamaño carta, para así organizar los episodios de una manera similar y garantizar la unidad gráfica. Con el área ya diagramada en una cantidad suficiente de páginas, se empezó a ilustrar dando importancia a cada detalle no verbal que pudiese contribuir con la historia.

Una vez concluidas todas las ilustraciones, se dio paso a la edición del libro, el cual fue elaborado previamente a lápiz y digitalizado para luego pasar por un proceso de colorización en el programa Adobe Photoshop; esto debido a que la parte interna (la cual representa casi la totalidad del libro) fue llevada a escala de grises y solo recibió un tratamiento para corregir el balance de blancos y negros, de tal forma que el trabajo final quedara lo más limpio posible.

En cuando a la portada y contraportada, también fueron elaboradas a mano y digitalizadas, para luego recibir un tratamiento de color haciendo uso de los programas Adobe Photoshop y Adobe Illustrator. Este último, utilizado especialmente para la creación del logo de *Vincent y Clementina*.

Fase 5 – Impresión

La portada y contraportada fueron impresas juntas y a “full color” en papel glasé de 250 gramos y la parte interior, en glasé de 150. Ambas secciones diseñadas en un formato de 23 centímetros de alto por 20 de ancho, considerando las medidas del lomo y las líneas de corte.

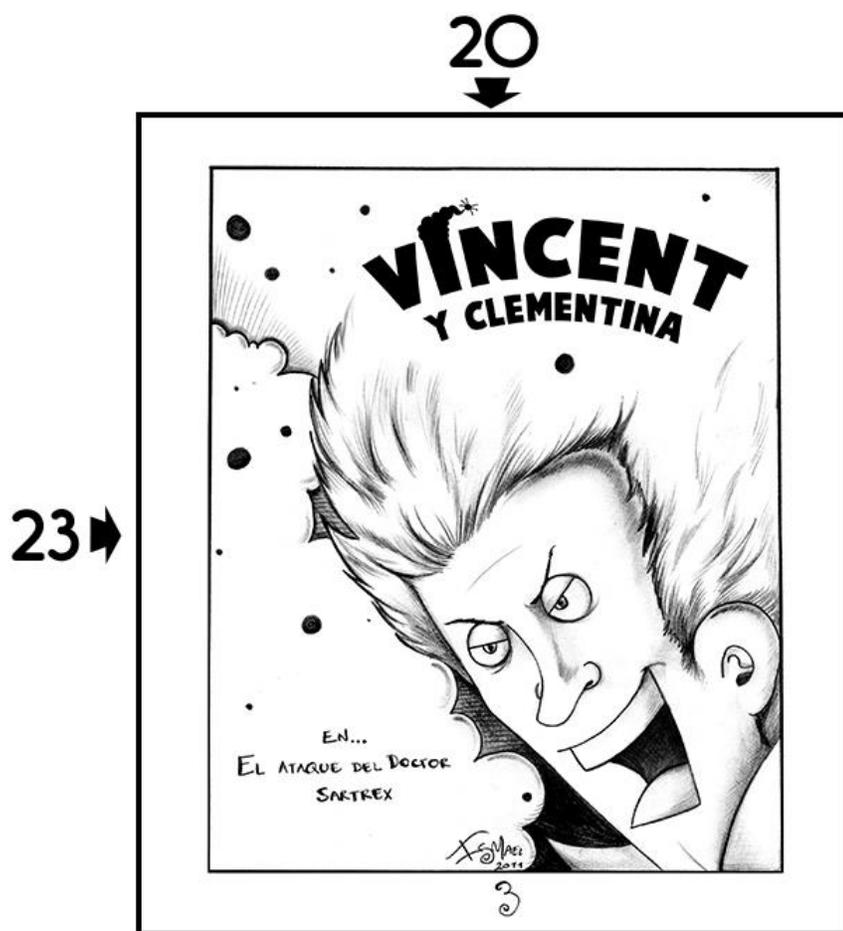


Figura 1: Medida de impresión.

4. Planteamiento del problema

A través de los grandes pensadores del pasado, el Ser Humano empezó a cuestionarse a sí mismo y la realidad que nos rodea, dando pie a mucho de lo que conocemos y somos en la actualidad. Esto ha llevado a que la filosofía antigua sea un tema de estudio clave, en especial para aquellos que se desempeñan en las múltiples carreras de orientación humanista, como por ejemplo la Comunicación Social.

En las bases de la filosofía antigua se configura el pensamiento moderno y en gran medida entenderla nos ayuda a saber de dónde venimos y hacia dónde vamos. Sin embargo, por tener un lenguaje considerado antiguo, conceptos profundos de difícil comprensión y formatos complicados para su difusión, muchas veces se dificulta su acceso al público de manera universal.

El Idealismo Platónico, parte importante de esta rama del conocimiento, siendo una de las primeras corrientes y tomando en cuenta que Platón supo dar importancia a las herramientas didácticas para poder comunicarlo, resulta un excelente punto de partida para cumplir los objetivos del presente proyecto. Su admirable legado, es una inspiración que nos llevará a seguir experimentando en nuestra labor de comunicadores.

Aún cuando Platón utilizó numerosas herramientas como sus famosas alegorías para educar de forma entretenida y así explicar su pensamiento, hoy en día el trasfondo de sus palabras y el lenguaje que empleó en su tiempo para darse a entender, tienen un alto nivel de complejidad. Por este motivo, estudiarlo a fondo es un proceso que exige un nivel de preparación alto; aún así, se puede sugerir la creación de materiales de apoyo que nos ayuden a compartir de manera más simple y “democrática” algo de su conocimiento.

Entonces surge una pregunta: ¿Cómo ayudar a explicar algo del pensamiento platónico para facilitar su entendimiento en la actualidad? Aunque pudiesen existir muchas respuestas, la que hoy nos motiva es la utilización del Cómico Book como una presentación amigable, resumida y moderna que sea a la vez un complemento para poder seguir difundiendo sus ideas.

La sorprendente calidad y claridad de las alegorías de Platón perdura hasta el día de hoy y nos llena de inspiración, tanto desde el aspecto conceptual como a nivel de formato. Ellas, en conjunto con su prodigiosa variedad de postulados contenidos en “La República” y “Fedro”, resulta entonces una rica fuente de conocimiento para muchos propósitos; entre ellos, ser el sustento que da vida a las aventuras de *Vincent y Clementina*.

El Cómico Book, por años han sido vistos principalmente como una forma de entretenimiento, pero ¿por qué no darles un uso educativo? Aunque existen algunas aproximaciones, se trata de una herramienta poco explorada para este propósito e incluso relegada muchas veces por su aparente informalidad, pero que a la vez tiene un potencial mucho más grande del que se imagina, siendo capaz de conectar con públicos jóvenes y compartir ideas haciendo uso de un lenguaje simple e ilustraciones como apoyo para aquello que se dice.

Aún así, para abarcar todo el pensamiento platónico o el de otros filósofos, haría falta más de un Cómico Book, por lo que se espera que, en la medida de lo posible, este proyecto tenga continuidad ya sea a través de su mismo autor o desde las ideas de nuevos creadores que quieran utilizarlo como precedente para crear sus propias historias.

Con esto en mente, en las páginas finales de *Vincent y Clementina*, dentro de la sección “Un regalo del autor”, se encontrará un breve paso a paso llamado “Decálogo del cómic”, con el cual se busca compartir conocimientos a fin de colaborar con todas aquellas personas que estén interesadas en desarrollar proyectos similares y, más allá de eso, incitar a artistas, estudiantes y docentes a

fomentar el uso del Comic Book como un medio alternativo de comunicación capaz de transmitir valiosos conocimientos.

5. Objetivos

a) Objetivo general

Demostrar que es posible explicar el Idealismo Platónico y otros contenidos educativos de una manera didáctica y simple a través de un Cómic Book ilustrado.

b) Objetivos específicos

- Estudiar algunos pasajes, alegorías y pensamientos importantes de los libros “La República” y “Fedro” de Platón, para darle una base teórica del Cómic Book.
- Complementar los estudios sobre Platón y otras corrientes filosóficas a través del libro de Anthony Kenny y la guía del profesor Aquiles Leandro.
- Definir el estilo y la estructura del Cómic Book de acuerdo a las directrices de Scott McCloud en su libro “*Cómo se hace un comic*”.
- Crear el nombre del Cómic Book.
- Redactar la historia de los personajes principales y secundarios del Cómic Book.
- Definir e ilustrar las características físicas de los personajes principales y secundarios del Cómic Book.
- Redactar los capítulos del Cómic Book reinterpretando alegorías y explicando bases fundamentales del Idealismo Platónico con énfasis en el concepto de idea.
- Ilustrar y diseñar el Cómic Book.
- Desarrollar un decálogo ilustrado o “Decálogo del cómic” que sirva de guía a nuevos artistas y comunicadores que deseen dar continuidad al proyecto o utilizar el Cómic Book como una herramienta para la difusión educativa.

- Imprimir 4 copias del Cómics Book ilustrado de la forma más profesional posible para tener una muestra o prototipo del proyecto en su fase final.

6. Ficha Técnica

a) Contenido

Este proyecto busca presentar el Idealismo Platónico a través de un Comics Book ilustrado, entendiéndolo principalmente como el conjunto de postulados que Platón detalló en “La República” y “Fedro”, los cuales se encuentran en gran medida, relacionados a su concepto de “Idea”. Término que según él refleja es “(...) una forma de realidad *eterna, inmutable y perfecta* de donde provienen las cosas del mundo tangible”. (Leandro, 2010)

b) Descripción de personajes principales

A continuación, será detallada la historia y forma de pensar de los personajes más importantes de *Vincent* y *Clementina*. Esta descripción de cada uno, servirá para imaginar su conformación física y las posibles reacciones que tendrán a lo largo del Comics Book. Es importante agregar que existe la posibilidad de que dicha descripción y los datos que se mencionan no se vean 100% reflejados en el producto final, sino que servirá únicamente como una guía creativa.

- Vincent

Es un niño de 7 años muy inteligente y soñador, de baja estatura, contextura media y cabello enrulado que parece muy largo porque, según él, “está enredado con sus ideas” y con la telaraña de Clementina, su mejor amiga; una arañita que vive en su cabeza (mas no en su mente, como podría parecer). Su imaginación suele llevarlo a situaciones casi inverosímiles y, con inocencia representa el pensamiento idealista de Platón.

Ama pasar el tiempo en su casita del árbol y viviendo aventuras dentro y fuera de la realidad, ya sea en *el mundo de las ideas* o en cualquier lugar, donde juega con Clementina y sus abuelos Tato y Aurora. No tiene muchos amigos en la escuela porque le gusta más vivir “en su cabeza”, jugando y compartiendo solo con la gente que más quiere.

En su imaginación, percibe a las personas demasiado racionales y pragmáticas como si fueran monstruos, no porque las considere malas, sino porque es más divertido para él verlos así; un juego que además contribuye a la historia, haciendo fácil separar gráficamente a los personajes idealistas de aquellos que no lo son.

Vincent vive solo con sus abuelos en una enorme casa llena de espacios increíbles y hermosos jardines. Sus padres desaparecieron en el Triángulo de las Bermudas cuando él era apenas un bebé. En aquel momento, prefirieron dejarlo al cuidado de los abuelos Tato y Aurora mientras ellos iban a un importante viaje de negocios del cual no regresaron y en realidad nunca se supo si no sobrevivieron o si tal vez continúan viviendo en otra dimensión.

Para esta versión del cómic, el tema de sus padres no se va a tratar, debido a que el foco está en explicar el Idealismo Platónico, dejando a un lado partes muy complejas de la vida de Vincent que quizás más adelante, en otros tomos, puedan ser desarrolladas. En todo caso, es “valioso” para la historia que sus padres no estén presentes porque así se explica su necesidad de buscar un refugio en la imaginación, donde podrá acercarse a sus conceptos más puros e incluso conocer “el mundo de las ideas”. Además, no tener quién le imponga límites abre la posibilidad de llevar cada una de sus historias al extremo y así explicar de las formas más creativas, la filosofía de Platón.

- Clementina

Es una divertida, inteligente y valiente arañita marrón de grandes ojos que es capaz de hablar. Vive en el cabello de Vincent, es su mejor amiga y tiene la misma edad. Aunque muchas veces es la voz de su consciencia, siempre termina acompañándolo a donde vaya y en todo momento se encuentra dispuesta a ser partícipe de sus aventuras, dejando atrás los miedos e involucrándose por completo en la trama de los episodios.

Nació en la casa de los abuelos, a quienes considera su familia y conoció a Vincent desde muy pequeño. Se hicieron grandes amigos de manera instantánea, ya que Vincent reconoció en ella a primera vista la pureza del concepto de la amistad, la naturaleza, la inocencia, la valentía y, sobre todo, la diversión.

En este número del Cómics Book no se verá reflejado; sin embargo, es una cocinera muy hábil y tiene el sueño de viajar a Francia para convertirse en chef profesional. Además, le encanta conversar con Tato y hacer postres con Aurora.

c) Descripción de personajes secundarios

- Abuelo Tato

Es el abuelo de Vincent. A pesar de tener 77 años, tiene una personalidad jovial y una gran fuerza de espíritu que lo ayuda a formar parte de las locuras de su nieto, casi como si fuera un niño. Le encanta el arte, es escritor, pintor, músico e inventor de extraños aparatos; un reconocido bohemio creativo al que todos quieren mucho. Además, ve en su nieto a un sucesor y es quien le ha inculcado gran parte del pensamiento idealista de Platón.

Cree que la edad existe sólo en la mente y no la ve como una limitante para hacer todo lo que le gusta y lograr grandes metas. Siempre está sonriente e inventando algo nuevo, impulsando a Vincent a seguir soñando, enamorando de

mil formas a su esposa Aurora, a quien ama profundamente, sosteniendo conversaciones filosóficas con Vincent y jugando ajedrez con Clementina.

- Abuela Aurora

Es la abuela de Vincent. Con sus 70 años, es quien asumió el rol de mantener, en la medida de lo posible, a su nieto y esposo con los pies sobre la tierra. Ella por momentos también representa el pensamiento idealista, pero trata de no alejarse mucho de las responsabilidades del mundo sensible por el bien de su familia. A pesar de esto, su nieto la adora, la entiende y la respeta.

Ella es quien mantiene unidos a todos y dirige la casa, le encanta coser, hacer deportes extremos y bailar cuando Tato toca alguno de sus raros instrumentos. Es increíblemente fuerte, incluso más que el abuelo, cocina muy bien y a menudo le enseña a Clementina las artes de la gastronomía. Adora comer chocolates y ama a su esposo Tato.

- Dibujante

Es la mano creadora del mundo de *Vincent y Clementina*. Representa la idea de algo superior y muchas veces actúa como la conciencia que los impulsa a hacer el bien. A pesar de estar en otro plano, puede comunicarse directamente con los personajes y no es inalcanzable para ellos, así como las ideas no se encuentran desligadas totalmente del mundo sensible. Tiene una personalidad compasiva y una relación de amistad con sus creaciones.

- Monstruos

Son todos los personajes racionales, pragmáticos, materialistas, serios y poco inocentes. Llevan este aspecto no porque sean malos, sino porque Vincent los percibe de esta forma como un juego. Esto nos ayuda a diferenciarlos de los

personajes más imaginativos y divertidos, pero también de aquellos que representan el Idealismo Platónico, lo cual contribuye a que se entienda la historia.

- Doctor Sartrex

Se trata del único personaje malvado y desligado del idealismo que conserva sus características humanas. Sólo tiene esta apariencia porque vive en el mundo de las ideas, donde los conceptos son absolutamente puros. Desde ahí, planea conquistar el mundo sensible, pero incluso él ignora qué ocurriría si finalmente lograra ingresar a este.

d) Nombre del Cómic Book

“Vincent y Clementina – Idealismo platónico”. Se eligió este nombre para resaltar la amistad de sus protagonistas y así generar una relación de empatía con los lectores; algo muy común en el género clásico de la tira cómica. Además, lleva como subtítulo la corriente filosófica en la cual profundiza, con la idea de sugerir que a futuro pudieran existir nuevos tomos dedicados a otras ramas del saber.

e) Síntesis del Cómic Book

Refugiados en la imaginación y desde la total inocencia de la niñez, Vincent y su amiga Clementina, una arañita que habita su cabello, vivirán aventuras que los acercarán a los más puros conceptos relacionados con la filosofía de Platón.

A través de sus ojos, la mayoría de las personas se ven como monstruos que pueden ser malos o no, pero que en definitiva suelen estar encasillados en el “mundo sensible”; siendo pragmáticos, materialistas, ambiciosos o exageradamente serios, olvidando que más allá de lo que ven existen la perfección de las ideas, la amistad, la justicia y el amor que, aunque sean invisibles, son lo más importante para alcanzar una vida dedicada al bien.

Vincent y Clementina, tendrán que convivir con estos aparentes monstruos y atravesar peligrosos mundos imaginarios, pero afortunadamente contarán con la presencia de los abuelos Tato y Aurora, quienes serán sus compañeros y los cuidarán en muchas de sus ocurrencias.

Alegorías, mitos y demás elementos propios del Idealismo Platónico, mezclados con fantasías, darán contexto a esta educativa y entretenida historia apta para personas de todas las edades.

f) Aspecto técnico de las ilustraciones

Todas las ilustraciones, en principio, se encuentran hechas a lápiz sobre papel e introducidas en pequeños recuadros llamados viñetas, las cuales se encuentran dentro de un marco trazado con plumón negro en una proporción de 20 centímetros de alto por 16 de largo. Las proporciones individuales de cada viñeta varían, pero siempre dentro de este rango y se trasgreden los bordes para generar dinamismo.

Los personajes son caricaturas hechas a mano alzada para poder cambiar libremente sus expresiones y ciertos elementos, pero suelen mantener un mismo vestuario que los caracteriza. Aunque en muchos casos tienen sombras, por lo general se busca un tipo de ilustración con una línea continua, ángulos cerrados y detalles muy pequeños que ayuden a enganchar al lector con la parte gráfica.

Se agregaron también carteles y señales para resaltar ideas importantes en algunos casos, pero también muy obvias en otros; esto como un “chiste” inspirado en las caricaturas de Warner Brothers, que lo hacen para enfatizar aspectos “tontos” que pudieran generar risa.

Para la portada y contraportada se utilizaron colores cálidos en los personajes y se agregó de fondo la pintura renacentista llamada “La escuela de

Atenas”, del emblemático artista Rafael Sanzio, ya que resulta alegórica al tema. Con este contraste se busca llamar la atención de posibles lectores.

g) Aspecto técnico de diseño

Todo el Cómico Book está digitalizado, corregido, colorizado y coloreado en Adobe Photoshop. Además, a la portada y contraportada se les dio un tratamiento especial utilizando Adobe Illustrator para la creación del logo, el uso de tipografías y otros detalles. Fue diagramado en un tamaño de 23 centímetros de alto por 20 de largo e impreso en formato de revista sobre papel glasé mate de 150 gramos para la parte interna y 250 gramos para la externa, con el objetivo de garantizar su resistencia.

Se eligió crear una portada a full color con un diseño atractivo para llamar la atención y así motivar su lectura.

7. Marco teórico y conceptualización

a) Tipo de publicación

“*Vincent y Clementina - Idealismo Platónico*”, es una publicación del tipo Cómico Book con estilo clásico de tira cómica. La línea gráfica utilizada para elaborar este proyecto es de carácter personal, pero contiene distintos elementos que podrían vincularla, por su simpleza de trazo y temáticas, con los estilos de artistas como Liniers, Quino o Bill Walterson, quienes son importantes referentes para su elaboración.

Aún con esto, posee cierta influencia de los cómics clásicos de Stan Lee y Alan Moore, o lo que serían Marvel y DC Comics, cosa que podría notarse tanto en las perspectivas utilizadas para ciertas ilustraciones como en el uso de las llamadas “líneas cinéticas” o símbolos que expresan movimiento; ambas constantes de esta corriente. Resulta entonces una fusión, por así decirlo, de dos estilos que suelen estar divorciados.

Según el estudio realizado por Roberto Molina y José Gómez Moreno en su tesis “Recreación de un hecho histórico venezolano a través de un Cómico Book Ilustrado” (año 2008 – Universidad Monteávila), existen tres tipos de Cómico Book:

- **Cómico no ficcional:** se ciñe por completo a la realidad y no utiliza elementos ficticios para la narración del cómic.
- **Cómico Ficcional:** da mayor libertad creativa al autor, pues tiene un carácter ficticio en su totalidad.
- **Cómico Mixto:** esta clase de cómic se nutre de la realidad mas no la mantiene fielmente. En muchos casos, lo ficticio permite exagerar una situación real.

Por sus características, “*Vincent y Clementina - Idealismo Platónico*” se apega a la noción de Cómico Mixto pues, aunque no habla de situaciones reales, une la ficción con un elemento fundamental y concreto: los postulados de Platón.

En la misma tesis, Molina y Gómez hablan sobre numerosas modalidades para la creación de cómics, una serie de métodos formulados desde hace décadas por enormes corporaciones como la mencionada Marvel Comics; sin embargo, este proyecto se ciñe únicamente, tanto en la forma de escribir los diálogos como en la diagramación y apariciones de los personajes, a los lineamientos y recomendaciones del autor Scott Mc Cloud, quien crea su propio método unificando conocimientos con sus propias experiencias.

b) Factores que propiciaron la creación del Comic Book

Son varias las razones que motivaron la creación de *Vincent y Clementina*; sin embargo, existen tres fundamentales. La primera es estrictamente académica,

no solo por la necesidad de elaborar un Proyecto Final de Carrera que tenga sustento más allá de la creatividad y sea evaluable, sino porque además proviene de una inquietud intelectual sujeta a la corriente filosófica que trata. En opinión del autor del presente proyecto, el Idealismo Platónico es un tema apasionante y rico en contenido, capaz de servir como una sólida base teórica para generar nuevas y grandes historias que realmente sumen por su valor educativo.

La segunda razón de su existencia tiene que ver con un motivo personal: una dedicatoria y agradecimiento a la vida y obra de Andrés Aguirre Villasís, abuelo del autor, en quien se inspira el personaje del abuelo Tato (el cual lleva además su apelativo); un brillante escritor desconocido hasta el momento que impulsó en su nieto la necesidad de ir siempre más allá, de crear mundos fantásticos, de expresarse, escribir, hacer arte y, ante todo, defender sus ideales.

Finalmente, la tercera razón es lograr tener una pieza de alto nivel creativo para mostrar como portafolio al momento de enfrentar procesos de selección laboral o incluso de edición y publicación.

c) Concepto editorial

En “*Cómo se hace un comic*”, Scott McCloud amplía la definición de “arte secuencial” acuñada por el historietista estadounidense Will Eisner, diciendo que “(...) un cómic se trata de ilustraciones y otro tipo de imágenes yuxtapuestas en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector”. **(McCloud, 1995)**

De esta definición, proviene el concepto editorial de *Vincent y Clementina*, pues busca deliberadamente yuxtaponer ilustraciones y otro tipo de imágenes (ya que según McCloud las palabras también son imágenes compuestas de letras y símbolos) en secuencia ordenada con el propósito de entregar un mensaje, en

este caso educativo, de manera sencilla: los conceptos, postulados y alegorías del Idealismo Platónico.

Para garantizar que el objetivo del Comic Book se cumpla y la respuesta estética (y de aprendizaje) del lector sea la esperada, se precisaron una serie de lineamientos antes de empezar su desarrollo:

- La extensión de las historias puede ser de una página en adelante, dependiendo de la trama. Por ejemplo, el capítulo que explica el concepto de “el mundo de las ideas” lleva una secuencia de 8 páginas, debido a la complejidad del tema y su relevancia para el estudio de la filosofía platónica. Por el contrario, otros capítulos como el de la justicia o la amistad pueden llegar a ser mucho más cortos, pues tratan conceptos más concretos y cercanos a nuestro día a día.
- El número de viñetas a utilizar es indefinido, pero en general se intentará no sobrepasar un máximo de 14 cuadros por página. Esto con el motivo de no saturar al lector con demasiada información y/o imágenes muy pequeñas.
- Todas las viñetas estarán contenidas en un recuadro de 20x16 cm. Este será generado con líneas de guía que no aparecerán en la impresión final.
- La revista tendrá un tamaño total de 23x20 cm, para garantizar que quepan las viñetas dejando un espacio suficiente para su correcta compaginación.
- Cada página estará numerada en la parte inferior.
- Los colores de la portada serán vivos y brillantes. El diseño será distinto al del interior para llamar la atención de posibles lectores.
- La letra utilizada para los diálogos será la del autor.

d) Perfil del lector de *Vincent y Clementina*

Según el libro “Historietas para sobrevivientes” de Carlos Scolari, ya no existe aquél rechazo que produjo el cómic durante las primeras décadas del siglo XX, debido a que “(...) quienes fueron contemporáneos con el auge progresivo del cómic estadounidense y británico a partir del año 1930, del boom que se dio en los años 80 y la aparición de esta técnica en América Latina, han pasado a ser la nueva generación adulta”. **(Scolari, 1999).**

En nuestra época hemos visto entonces una apertura al cómic sin precedentes. Ahora, contrario a lo que se creyó en el pasado, cuando “(...) los jóvenes debían incluso esconderse de sus padres para poder leer historietas, pues eran consideradas violentas y contrarias a la moral”, este arte puede ser visto como un sano entretenimiento e incluso fuente de cultura. Su desarrollo constante lo ha fortalecido y, al parecer, tal y como ha venido haciéndolo desde hace ya más de cien años, continuará acompañándonos, educándonos y divirtiéndonos con nuevas y magníficas historias. **(Scolari, 1999).**

Considerando esto y que hoy en día existen en el mundo amantes del cómic de todas las edades, se podría decir que el lector de *Vincent y Clementina* abarca un amplio rango de edad que parte desde los 10 años en adelante, sin un límite específico. Sin embargo, por su lenguaje, temática y objetivo didáctico, se encontraría enfocado en el público joven (de 10 a 35 años) de NSE A, B y C, segmentado de la siguiente manera:

- Personas con gusto por la ilustración y las caricaturas.
- Personas amantes de las historias e historietas ilustradas.
- Personas interesadas en el aprendizaje alternativo a través de medios innovadores y creativos.

Aún así, ya sea por su trasfondo filosófico o lo entretenidas que resulten sus tramas llenas de imaginación, *Vincent y Clementina* es un libro versátil que puede llegar a ser interesante, en diversos sentidos, para todo tipo de público.

e) Contenido

Cada capítulo de *Vincent y Clementina* tiene una explicación específica ligada al Idealismo Platónico. Por lo tanto, para comprender mejor el contenido detrás de cada uno de ellos, será necesario verlos individualmente.

- El concepto más puro” (Partes 1 y 2)

Para explicar este capítulo dividido en dos partes, en palabras del profesor Aquiles Leandro, “(...) es preciso comprender lo que Platón entiende por Idea, porque es la base de su concepción y difiere de la acepción corriente. Para nosotros, idea es algo mental, subjetivo: el concepto, que puede atribuirse a varios objetos a los que representa en lo que tienen de común. Para Platón, Idea es algo objetivo: significa etimológicamente lo que se ve y es el universal, la esencia pura desprovista de toda individualidad material, pero existente en sí, fuera de la mente, con una existencia purísima perfecta en aquel lugar bienaventurado donde el alma vivió en un tiempo anterior. El hombre en sí, el caballo en sí, la justicia en sí, son ideas subsistentes del cielo empíreo”. **(Leandro, 2010)**

En “El concepto más puro”, además de servir como una presentación de los personajes, se explica que el verdadero concepto de *amistad* va más allá de todo aquello que pueda opacarlo en el mundo sensible. En el llamado “cielo empíreo” o “mundo de las ideas”, la amistad existe como algo inmutable y perfecto; un concepto que en este caso Vincent y Clementina, gracias a la pureza de sus sentimientos y su absoluta inocencia, conocen y comparten en un sentido más amplio que el de los demás.

- El ataque del Doctor Sartrex

En este episodio, Vincent, Clementina y sus abuelos, ingresan al mundo de las ideas el cual, como lo menciona el profesor Aquiles Leandro en su guía universitaria, es aquel “lugar bienaventurado donde vivió el alma en un tiempo anterior y donde subsisten las ideas en su total perfección”. **(Leandro, 2010)**

En ese mundo, habita un malvado personaje llamado Doctor Sartrex, quien pretende conquistar el mundo sensible (el cual sería nuestra realidad) ingresando a través del portal dimensional de Vincent. Con esta idea en mente, toma como rehén al abuelo Tato, obligando a Vincent y Clementina a enfrentarlo convertidos en superhéroes.

La historia de la lucha entre Vincent y su antagonista, será entonces una gran excusa para explicar qué es el mundo de las ideas y cómo reside en él la total perfección. Se explicará además que esta perfección es tan potente que nosotros, como seres del mundo sensible, tenemos dificultades para comprenderla e incluso contemplarla del todo; tal como el sol que representa el conocimiento, ciega a los personajes de *“El mito de la caverna”* de Platón.

- Lo que corresponde

En el capítulo “Lo que corresponde”, la profesora de Vincent enuncia un problema para sus alumnos, en el cual 8 niños compran una torta, pero al dividirla en 7 pedazos, dejan por fuera a uno de ellos. Ella pregunta entonces “¿qué tipo de problema es?”, esperando una respuesta matemática; sin embargo, Vincent responde que se trata de “un problema de justicia”.

Platón conceptualiza la justicia de la siguiente manera: “Es el orden estable de todo, tanto en el alma individual como en el Estado, donde cada quien hace lo que le es propio y donde se domina o se es dominado según lo que dicta el orden

natural”, agregando que se trata de “(...) hacer cada uno lo suyo, lo que le corresponde por naturaleza”. Además, según él, la justicia enmarca las tres virtudes de la Polis que generan la verdadera concordia entre los ciudadanos: sabiduría, valor y templanza. **(Platón, 2000)**

De acuerdo a esto, al no haberse repartido equitativamente la torta, no se estaría haciendo con ella lo que corresponde y no sería posible la concordia entre los compañeros, por lo cual se estaría cometiendo un acto de injusticia. Como vemos, Vincent, en medio de su inocencia y en representación de la filosofía platónica, olvida que se trata de un caso hipotético, se enfoca en el aspecto moral y desde ahí da su inesperada (pero muy lógica) respuesta.

- El mito del cine

Este capítulo es una reinterpretación de “El mito de la caverna” de Platón, en el cual busca darnos a entender su pensamiento acerca de la naturaleza de las cosas concretas y materiales, de este mundo.

Según explica el profesor Aquiles Leandro acerca del mito, “la condición humana es semejante a la de unos prisioneros que, desde su infancia, estuvieran encadenados en una oscura caverna, obligados a mirar a la pared de su fondo. Por delante de la caverna cruza una senda escarpada por la que pasan seres diversos. Los resplandores de una gran hoguera proyectan sobre el fondo de la caverna las sombras vacilantes de los que pasan ante la entrada. Los encadenados, que sólo conocen las sombras, dan éstas el nombre de las cosas mismas y no creen que exista otra realidad que la de ellas”. **(Leandro, 2010)**

“(...) La hoguera es la Idea de bien, idea fundamental y primera del cielo empíreo que muchos comentaristas identifican con Dios; los seres que desfilan por la senda son las diversas ideas o arquetipos de las cosas; las sombras, en fin, son las cosas de este mundo (...) individuales, imperfectas y temporales, en tránsito

continuo hacia la muerte. (...) La materia es así, para Platón, algo negativo, oscuro y opaco elemento de limitación, de individuación. Las cosas, porque son materiales, son como sombras, débiles trasuntos de aquello que les confiere su única y debilísima entidad: la Idea, que es la verdadera y subsistente realidad".
(Leandro, 2010)

Así pues, este mito aparecerá convertido en "El mito del cine", en el cual veremos que los personajes, tras confundir la puerta de entrada, terminan en la parte posterior de la pantalla del cine, viendo con temor la enorme sombra proyectada por el sombrero de una señora que, en conjunto con los sonidos provenientes de la audiencia, les hará imaginar se trata de un monstruo gigante a punto de devorarlos; tal y como las sombras del mito original con sus formas confusas causaban miedo a sus espectadores.

En esta versión de la alegoría platónica, la pantalla hace las veces de la hoguera, que ilumina apenas a los personajes mientras ingresan y cuando llega a romperse en dos, esta se vuelve la salida de la caverna. La luz del proyector sería entonces la realidad, que con sus conceptos puros e inalcanzables ciega a Vincent y su familia, tal como en el mito platónico lo hace el conocimiento máximo representado por el sol en el exterior.

- El maravilloso mundo del supermercado y el mito del carro alado

"El mito del carro alado" también tiene un lugar importante en *Vincent y Clementina*. Esta alegoría del libro "Fedro" de Platón, nos habla sobre los conceptos del alma, la razón, el bien y los apetitos sensibles, nos muestra el peligro de los excesos y nos recuerda que el hecho de vivir entre las sombras de las ideas, lejos de la perfección del cielo empíreo, hace posible que tomemos decisiones que nos alejen del bien.

El profesor Aquiles Leandro explica y resume esta alegoría con las siguientes palabras: “El alma -dice en el *Fedro*- es semejante a un carro alado del que tiran dos corceles -uno blanco y otro negro- regidos por un auriga moderador. El caballo blanco simboliza el ánimo o tendencia noble del alma; el negro, el apetito o pasión baja, bestial; el auriga, a la razón que debe regir y gobernar el conjunto. El alma así representada vivía en un lugar celeste o cielo empíreo, donde existió pura y bienaventurada antes de encarnar en un cuerpo y descender a este mundo. En ese mundo o cielo de las Ideas, el alma estaba como en su elemento, sin experimentar la contradicción entre la experiencia sensible y la inteligible porque sólo existía allí la visión intelectual. El alma, en este lugar celeste, contemplaba las Ideas”. **(Leandro, 2010)**

Vemos esto de una manera simplificada en el episodio llamado “El maravilloso mundo del supermercado y el mito del carro alado” cuando, Vincent se niega a hacer su tarea. Tras quedarse dormido, el creador (la mano del dibujante), decide ponerlo a prueba para darle una lección, llevándolo a un mundo de sueños donde encuentra un carro tirado por dos caballos con alas, uno negro y otro blanco. Al verlo, deja de lado la razón y decide tomarlo prestado sin permiso, lo cual termina en un aparatoso accidente que lo destruye.

Vincent en este caso sería el alma del Ser Humano, llevada por el auriga de la razón hacia la rectitud de un equilibrio entre el bien (caballo blanco) y los apetitos sensibles (caballo negro). El hecho de perder ese equilibrio y chocar el carro, le hará ver lo negativo de entregarse a las bajas pasiones que nos impulsan a elegir el mal. Todo esto terminará por llevarlo a una extraña situación de la cual tendrá que salir con mucho ingenio y la ayuda de sus amigos.

Como moraleja podemos decir que el creador, tal como lo hace Platón a través de esta hermosa alegoría, ayuda a Vincent a comprender que en adelante deberá utilizar el auriga de la razón para alcanzar el equilibrio y así tomar mejores decisiones que lo acerquen a su propia perfección.

- Un regalo del autor

Con el objetivo de compartir experiencias y hacer posible la continuidad de proyectos similares, que utilicen el Comic Book como medio de comunicación alternativo para educar, se agregó al final del libro la sección “Un regalo del autor”. En ella se explica a través de un decálogo, cuáles serían los pasos a seguir para desarrollar un producto similar a “*Vincent y Clementina – Idealismo Platónico*”.

En caso de existir a futuro nuevos volúmenes con los mismos personajes y temática filosófica, la sección “Un regalo del autor” podría tener otro tipo de contenidos que ayuden a seguir conectando con el público joven; como juegos con explicaciones didácticas. Si continuáramos hablando de Idealismo Platónico, entonces podría mostrarse la imagen del “Vincent Ideal” con todos sus detalles, mientras que al lado veríamos una serie de ilustraciones similares o proyecciones menos perfectas del personaje, con ligeras diferencias y elementos faltantes encontrar.

8. Metodología

De acuerdo con lo propuesto por Sctot McCloud en su libro “*Cómo se hace un comic*”, “(...) cualquier tipo de creación en cualquier medio, siempre seguirá un camino”. **(McCloud, 1995)**

McCloud propone entonces 6 caminos como base de su metodología. Según entiende, estos suelen ser excluyentes, es decir que por lo general hay autores que se quedan “estancados” en uno o varios de ellos; sin embargo, seguirlos como si fueran pasos ordenados, puede determinar el éxito de una obra. Es por eso que el presente Proyecto Final de Cerrera, se basa en cada uno de ellos como pasos ordenados a seguir para obtener un trabajo de calidad óptima.



Figura 2: Pasos de la metodología de Scot McCloud.

Paso 1 – Idea y propósito

Define “(...) los impulsos, las ideas, las emociones, las filosofías, los propósitos del trabajo... el contenido de la obra”. **(McCloud, 1995)**

Para este primer punto, se definió como propósito y contenido de la obra, comunicar Idealismo Platónico de una forma creativa y educativa, con un sustento teórico.

Paso 2 – Forma

“¿La forma que tomará será un libro?, ¿un dibujo con tiza?, ¿una silla?, ¿una canción?, ¿una escultura?, ¿un agarrador para percheros?, ¿un Comic Book?”. **(McCloud, 1995)**

Se eligió el Comic Book como medio de comunicación para alcanzar el propósito del proyecto. Esto debido a que el formato permite combinar el arte de la ilustración con el de la escritura, lo cual es muy conveniente para hacer llegar mensajes educativos y conceptos complejos de una forma creativa.

Paso 3 – Estilo

“La escuela de arte, el vocabulario de estilos o gestos o tema de que se trata, el género al que pertenece el trabajo (...)”. **(McCloud, 1995)**

Se eligió que el Comic Book, además de ser educativo, entraría dentro del género de la comedia para hacerlo ligero y entretenido. Esta fusión se lograría utilizando un lenguaje mayormente coloquial (salvo en el momento de dar ciertas citas y referencias directas a la filosofía de Platón).

Paso 4 – Estructura

“Recopilación del trabajo. ¿Qué incluir?, ¿qué dejar fuera?, ¿cómo ordenarlo?, ¿cómo componer el trabajo?”. **(McCloud, 1995)**

Se estudió, recopiló y seleccionó la información necesaria a través de las obras “*La República*” de Platón, “*Breve Historia de la Filosofía Occidental*” de Anthony Kenny y la guía del profesor Aquiles Leandro. Luego se desarrollaron las descripciones tanto de los personajes como de los episodios y la síntesis del Cómic Book.

Además, en este paso se tomaron una serie de decisiones y se elaboró un “Decálogo del cómic” para componer el trabajo. Más tarde, este decálogo sería ubicado al final del Comic Book en la sección “Un regalo del autor”, con el objetivo de compartir aprendizajes con otras personas interesadas en desarrollar sus ideas a través de este mismo medio de comunicación. Este decálogo contiene las siguientes sugerencias básicas para llevar a cabo un proyecto de cómic:

- 1- Delimitar el tema a ser tratado y estudiar antecedentes.
- 2- Plantear posibles personajes.
- 3- Elaborar un storyline y el argumento general de la historia.
- 4- Crear la imagen definitiva de los personajes y sus personalidades.

- 5- Crear guiones para cada episodio.
- 6- Dividir la página en el número de viñetas necesarias.
- 7- Ilustrar el guion en cada espacio.
- 8- Corregir ilustraciones digitalmente.
- 9- Diagramar.
- 10- Imprimir.

Paso 5 – Destreza

“Construir la obra haciendo uso de la habilidad, el oficio, la invención, superando las dificultades; en fin, haciendo el trabajo”. **(McCloud, 1995)**

Se buscaron las referencias necesarias a nivel teórico y de ilustración, se crearon los personajes, los guiones y se llevó a la realidad la parte interna del Comic Book “*Vincent y Clementina – Idealismo Platónico*”.

Paso 6 – Superficie

“Valores del producto acabado... el aspecto más sobresaliente de la obra a primera vista. (...) Lo que atrae a la gente de todas las artes es la superficie, al igual que una manzana es elegida por su piel lustrosa”. **(McCloud, 1995)**

Se crearon la portada y contraportada con colores atractivos y el mejor acabado posible para llamar la atención del lector.

9. Aspectos gráficos

a) Formato

Cómic Book estilo Tira Cómica impreso a manera de revista, maquetado como revista o “lomo a caballo” y engrapado desde el centro.

b) Tipografía

Solo el logo y el subtítulo (nombre de la corriente filosófica del tomo) llevan tipografías descargadas de Internet. En este caso serían “Cartoonist Kooky” y “Corbel” respectivamente, ambas con un tratamiento gráfico especial.

c) Títulos

- **Portada:** Lleva por título el logo de *Vincent y Clementina* vectorizado en Illustrator y debajo, con menor presencia, el subtítulo “Idealismo Platónico”.
- **Parte interna:** Los títulos son ilustrados y escritos a mano alzada por el autor, haciendo uso de recursos creativos para que estén relacionados con la temática de cada episodio.

d) Textos

Todos los textos fueron escritos a mano alzada por el autor e introducidos en burbujas de diálogo y pensamiento.

e) Colores

- **Portada y contraportada:** fueron impresas en colores vivos para llamar la atención de posibles lectores. Las túnicas de Vincent y el monstruo manejan las mismas tonalidades del cuadro “La escuela de Atenas” de Rafael Sanzio, el cual puede verse al fondo.
- **Parte interna:** Se manejan únicamente escalas de grises, dejando ver el trabajo a lápiz y haciendo referencia a la estética propia de las tiras cómicas clásicas, como Mafalda, Calvin y Hobbes y Peanuts, entre otras.

f) Aspecto exterior

- **Portada:** Emula el cuadro “La escuela de Atenas” de Rafael Sanzio, en el cual se ve a Platón y Aristóteles poniendo en debate sus corrientes de pensamiento. En este caso, se interviene la imagen colocando a Vincent en representación del pensamiento platónico junto a un monstruo, como un “juego” o recurso creativo para dejar ver en una sola gráfica el tema y las cualidades del comic book.
- **Contraportada:** Muestra a Platón abrazando a Vincent en colores igual de vivos que en la portada y lleva una frase del mismo filósofo para generar empatía en el lector. Así se da a entender que Vincent no es Platón propiamente, sino un representante de sus ideas.

g) Materiales

Los materiales usados para llevar a cabo el proyecto fueron: cuaderno de papel bond blanco, lápiz número 2, borrador blanco, tajador, plumón negro de punta fina y lapicero negro. Además, se utilizó un scanner para digitalizar las ilustraciones, una impresora láser especial para diseño, herramientas de corte y papel glasé mate de 150 y 250 gramos.

10. Conclusión

Todo medio de comunicación tiene la capacidad de transmitir mensajes a diferentes públicos, algunos de manera masiva y otros un poco más limitada; sin embargo, actualmente este potencial suele ser desperdiciado en gran parte de los casos al priorizar contenidos banales asociados a un entretenimiento sin propósito, dejando de lado la enorme posibilidad de educar.

Vincent y Clementina, busca hacer la diferencia y combatir esta falta de trasfondo entregando un mensaje positivo y didáctico que explique el Idealismo

Platónico en un formato atractivo para los jóvenes y el público en general, como lo es el Comic Book. Quino, Bill Walterson, Will Eisner, Schulz, Stan Lee, Liniers, Art Spiegelman o el mismo Scott McCloud, son apenas algunos nombres de reconocidos autores que utilizaron (y en algunos casos siguen utilizando), este medio alternativo para compartir contenidos valiosos mezclados con potentes historias que cada vez toman mayor relevancia en la actualidad.

Ante la “crisis intelectual” que vivimos en un mundo cada vez más acelerado, este Proyecto Final de Carrera busca sumarse al propósito de enseñar, de simplificar temáticas complejas para acercar conocimientos relevantes a más personas, de seguir difundiendo la filosofía como una herramienta esencial para entendernos a nosotros mismos y lo que nos rodea, abrir mentes, impulsar proyectos similares y seguir dando un papel importante a la labor del comunicador en la vida de las personas, creando así un verdadero impacto positivo.

11. Anexos

a) Guiones

Para la realización de “*Vincent y Clementina - Idealismo Platónico*”, se redactaron 6 guiones que son la base creativa detrás del producto final. En ellos se detallan los textos y descripciones de imágenes que irán en cada viñeta antes de pasar al proceso de ilustración.

- El concepto más puro (PARTE 1)

V1: Vincent: Hola, me llamo Vincent.

V2: Niño monstruo 1: Niño, ¿qué le pasó a tu cabello?

V3: Vincent: Se enredó con mis ideas... y un poco de telaraña.

V4: Niño monstruo 2 (sorprendido): ¿Telaraña?

V5: Clementina (saliendo entre el cabello de Vincent): ¡Sí! Yo la puse ahí. Soy Clementina, su mejor amiga.

V6: Niños monstruo con caras de sorpresa y asco.

V7: Niños monstruo de espaldas y corriendo. Detrás de ellos se ve un gran "¡¡Aaaahhh!!"

V8: Vincent (pensativo y hablándole a Clementina, quien está en su mano): Qué sensibles, ¿no? / Clementina (sonriente y con expresión inocete): Sí, deben ser un poco superficiales. / Cartel inferior: "Continuará".

- El ataque del Doctor Sartrex

V1: Vincent: ¿Quién inventó los domingos en la tarde, Clementina?

V2: Clementina con cara de aburrimiento y un signo de interrogación.

V3: Vincent: ¡Y para variar llueve! ¿Qué más se puede pedir?

V4: Vincent: ¡¡Creo que enloqueceré del aburrimiento!!

V5: Clementina: ¿Y qué tal si buscamos algo divertido en la caja de juguetes?

V6: Vincent atónito.

V7: Vincent: ¡Sí! ¡Eso haremos!

V8: Vincent: ¿Preparada? / Clementina: ¡Sí!

V9: Vincent sale corriendo por la puerta.

V10: Vincent sonriente corriendo bajo la lluvia.

V11: Vista lejos de la casa del árbol.

V12: Vincent trata de llegar a la entrada de la casa del árbol en plena lluvia.

V13: Vincent se mira la ropa mojada.

V14: Vincent (sonriente y con una toalla en la cabeza): Nada mejor que estar secos, ¿verdad?

V15: Clementina (también con una toalla en la cabeza): ¡Sí!

V16: Vincent (viendo una enorme caja de juguetes): ¡Ningún domingo podrá contra nosotros! ¡Vamos!

V17: Vincent (metido en la caja de juguetes y lanzando todo lo que encuentra mientras Clementina lo recibe dentro de una tela de araña): Creo que encontré algo. ¡Por fin!

V18: Vincent: Es una carta del malvado Doctor Sartrex. / Clementina: Oh Dios mío, qué dice...

V19: Vincent (se ven sus manos sosteniendo un sobre del que sobresale un dibujo): Dice que... que...

V20: Vista frontal del sobre en las manos de Vincent. Se empieza a convertir en otra cosa con el poder de la imaginación. Un aviso grande dice "Se transforma".

V21: Clementina: Por favor dímelo. ¿¡Qué dice!?

V22: Vincent: Léelo por ti misma.

V23: El papel se vuelve una carta firmada por el Dr. Sartrex que dice: "Tengo a tu abuelo en el mundo de las ideas. Déjame entrar al mundo sensible y no le haré daño... o ven por él".

V24: Vincent (vestido de superhéroe): Tranquila Clementina. Nosotros salvaremos al abuelo. Este es un trabajo para... ¡Súper Vince! / Clementina: ¡Y su fiel compañera, la Niña Araña!

V25: Clementina (disfrazada de súper heroína): ¡Oh, Súper Vince! ¿Y ahora cómo entraremos al mundo de las ideas?

V26: Vincent: En esta casa tenemos un portal dimensional que nos llevará directo. El Dr. Sartrex lo necesita para conquistar nuestro mundo, ¡pero nunca lo tendrá!

V27: Vincent (señalando una puerta al final de un pasillo que tiene un cartel que dice "mundo de las ideas"): ¡Vamos!

V28: Clementina: Increíble.

V29: Vincent (tratando de girar la manilla de la puerta con una cuerda): Debemos abrirla con mucho cuidado.

V30: Vincent (en contraluz recibiendo el brillo del mundo de las ideas) ¡Oh! ¡No puedo resistirlo! ¡Es demasiada perfección!

V31: Clementina (sufrir con los ojos cerrados y trata de hacerse sombra con una de sus patas): ¡Mis ojos!

V32: Puerta abierta y un fuerte grito escrito en letras grandes: "Aaaaaah!"

V33: Vincent (ilustrado con un estilo más realista) sufriendo con los ojos cerrados y acostado sobre un jardín.

V34: Vincent: Clementina, no te veo, pero para sobrevivir en el mundo de las ideas debes creer en ti misma como un concepto perfecto.

V35: Vincent (aún acostado): ¡Y ni se te ocurra ver el sol! Puedes quedar ciega ante tanta perfección.

V36: Vincent (habla en off mientras se ve a Clementina como una horrible tarántula gigantesca): ¿!¿Cle... Cle... Clementina?!?

V37: Vincent: ¡¡¡Aaaahh!!!

V38: Clementina: ¿Qué pasa? Me siento extraña.

V39: Vincent (montado en la enorme Clementina): No importa Niña Araña... ya arreglaremos esto... ¡Ahora busquemos al Doctor Sartrex y salvemos al abuelo de una vez por todas!

V40: Abuelo Tato (entrando a la casa del árbol): Apuesto que aquí sí está Vincent... ¡¿Muchacho?! ¿Dónde te escondes?

V41: Dr. Sartrex (metido dentro de un robot): ¡Hola, Súper Vince!

V42: El abuelo abre la puerta. El mundo de las ideas sólo un armario en verdad.
Clementina (aún dentro de la fantasía): Es el malvado... / Vincent: ¿Abuelo? / Abuelo Tato: ¡Ajá!

V43: Vincent: ¡Abuelo! ¡Se supone que estás atrapado en el mundo de las ideas bajo las garras del malvado Doctor Sartrex!

V44: Abuelo Tato: ¡Oh sí! Casi lo olvidaba.

V45: Abuelo Tato (por corte lo vemos atrapado en las manos del robot gigante del malvado Doctor Sartrex): ¡Auxilio!

V46: Dr. Sartrex: ¡Sufran! ¡Aquí donde viven los conceptos todo es tan perfecto que hierde!

V47: Cartel superior: "Mientras tanto en la casa". Abuela Aurora (la vemos pensativa mientras lava los platos en la cocina): Mmm... ¿Qué estarán haciendo los muchachos? ...deben estar en la casita del árbol. Les llevaré un poco de torta.

V48: Abuela Aurora (sale de la casa con un pastel recién horneado): Esto les va a encantar.

V49: Dr. Sartrex: ¡No soportarán mi rayo de perfección!

V50: Vincent: ¡Niña Araña! ¡Cuidado!

V51: Clementina (grita mientras Vincent salta y la protege del rayo): ¡No!

V52: Vincent (ilustrado de una forma mucho más realista y elaborada): ¡Duele!

V53: Abuela Aurora (con medio cuerpo dentro del mundo sensible): ¿Alguien quiere torta?

V54: Abuela Aurora (con la otra mitad del cuerpo dentro del mundo de las ideas): ¡Oh! ¿Qué sucede aquí?

V55: Vincent: Abuela, necesito tu ayuda. ¡Debes salvar al abuelo del Doctor Sartrex y evitar que conquiste el mundo sensible! / Clementina: Y yo te ayudaré.

V56: Abuela Aurora: ¡No teman! ¡Aquí está la Abuela de Acero al rescate!

V57: Abuela Aurora (lanzando la torta): Muere con mi torta perfecta, villano.

V58: Dr. Sartrex (Con el vidrio protector de su robot roto, pero aún con fuerza): ¡No puedes contra mí abuelita!

V59: Abuelo Tato: Pero yo sí sé quién puede.

V60: Clementina: ¡Es la absoluta perfección!

V61: Dr. Sartrex: ¡Es el creador! ¡Me deslumbro!

V62: Una mano gigante, en representación de lo divino, dibuja una torta gigante para aplastar al Doctor Sartrex. Todos: ¡Está haciendo una torta gigante! / Abuelo Tato (llevado por una tela de araña): ¡¡¡Ahhh!!!

V63: Dr. Sartrex: Nooooo.

V64: El Doctor Sartrex aplastado por la torta. Todos: ¡Gracias!

V65: “Mientras tanto en la realidad del mundo sensible”. Tía Hilda: ¿Qué hacen? / Abuela Aurora: ¿Tía... Hilda?

V66: Cartel superior: “En la cocina...”. La tía Hilda y la Abuela Aurora toman café.

V67: Tía Hilda: No deberían fomentar esta clase de juegos en el pobre muchacho... / Cartel inferior: “Fin”.

- Lo que corresponde

V1: Profesora: A ver niños, vamos a resolver un problema.

V2: Profesora: Imaginen que los 8 alumnos de un salón compran una torta... (se ve a la profesora junto a la torta que tiene un cartel que dice "¡Tengo mucha azúcar!")

V3: Profesora: ...y la dividen en 7 partes.

V4: Profesora: ¿Cuántos alumnos se quedan sin torta?

V5: Niño: ¡Uno!

V6: Profesora: Entonces... ¿Qué tipo de problema es?

V7: Vincent: ¡Un problema de justicia!

- El mito del cine

V1: Vincent: Clementina, debemos completar la misión para volver a la Tierra.

V2: Clementina: ¡Pero Vincent! ¡Creo que es demasiado tarde!

V3: Vincent: ¡No! Tenemos que lograrlo a como dé lugar... no podemos rendirnos.

V4: Abuela: ¡Viiiincent!

V5: Vincent: ¿Escuchaste algo, Clementina?

V6: Clementina: ¡Sí! Parece una... una... ¡Voz alienígena!

V7: Vincent: ¿Serán extraterrestres que vienen a comernos para luego conquistar el mundo?

V8: Clementina: Definitivamente nos tienen atrapados.. . ¡Este es el fin! / Vincent: ¡No llores! Este no puede ser el fin...

V9: Abuela: Vincent, abre la pueeerta.

V10: Vincent: Abriré la compuerta de la nave.

V11: Vincent: Saludos y bienvenido, ser del espacio. No nos haga daño por favor. Venimos en son de paz.

V12: Abuela: Solo quería invitarlos al cine, señor terrícola. ¿Quieren ver una película?

V13: Vincent: ¡Sí!

V14: Vincent: ¿Podemos ver el ataque sangriento de los invasores del espacio 5? ¡¡Por favor!!

V15: Abuela: No Vincent, eso es muy violento... debe haber otra cosa mejor. Ya sabes lo que pasa cuando vemos películas de terror.

V16: Clementina: ¡Hay una nueva película de la princesita mágica en el reino de los bosques de cristal!

V17: ¡No! ¡Esa no!

V18: Abuela: No se preocupen niños, allá decidimos cuál vamos a ver...

V19: Cartel superior: "Luego..." / Abuela: ¡Apúrense, que el abuelo nos está esperando en el carro!

V20: Vincent: ¡Pero abuela! ¡Yo quiero vivir! / Clementina: ¡Es verdad abuela! ¡El abuelo no sabe manejar!

V21: Clementina: ¿No recuerdas todas las veces que nos ha llevado a pasear?

V22: (El carro en la copa de un árbol). Abuelo: ¡No entiendo qué pasó! / Vincent: Abuelo, nadie entiende.

V23: El abuelo dormido y todos asustados o saltando fuera del carro.

V24: (En un taller). Mecánico (mostrando el encendedor del carro): Eso fue todo lo que pudimos salvar, señor... / Clementina: ¿Iremos a pie?

V25: Cartel: "Volvamos al presente" / Abuela: No pasará nada, tranquilos, vamos.

V26: Cartel: "4 minutos después".

V27: Abuelo: ¡Llegamos! ¿Qué tal el viaje niños?

V28: Vincent, la abuela y Clementina asustados en la entrada del cine. Clementina: ¡Yo pago el taxi de regreso!

V29: Vista de todos frente a la puerta trasera del cine. Abuelo: Qué raro que nadie hace la cola con nosotros.

V30: Abuela: No entiendo, Tato. ¿Ya habrán entrado todos?

V31: Clementina: ¡Entremos también! / Abuelo: Clementina tiene razón... ¡Vamos! ¡Sígueme!

V32: Abuelo: Pasen rápido, que seguro ya va a empezar... / Abuela (pensativa): ¿Y si esta no es la entrada? / Vincent: ¡Vamos, abuelita!

V33: Abuelo: Deberían poner algo de luz al menos. / Abuela: En mis tiempos no pasaban esta clase de cosas / Vincent: Abuela, ¿dónde estamos?

V34: Abuela: Ni siquiera encuentro los asientos. Qué raro este cine... y no hay nadie, pero se escuchan ecos de voces...

V35: Cartel: "20 minutos después" / Clementina: ¡Abuela! ¿¡Nos habremos quedado ciegos!?

V36: Vincent (sorprendido): ¿Quién es ese señor?

V37: Narrador: ¡Hola! Soy el narrador, mucho gusto. Vamos a ver qué está sucediendo en realidad sin que nuestros amigos lo sepan.

V38: Vincent: ¿Desde cuándo tenemos narrador?

V39: Narrador: Silencio niño... ¡Observen! Esto explicará todo.

V40: Se muestra una división de la parte delantera de la pantalla y la parte trasera. Vincent, Clementina y sus abuelos se encuentran a oscuras en la parte trasera.

V41: Vincent: Qué, ¡qué pasó! ¡No vi!

V42: Narrador: Tú no tienes que verlo. Es más, no deberías estar hablándome.

V43: Cartel: "Mientras tanto, del otro lado de la sala" / Monstruo 1: Tenemos 20 minutos esperando y no ponen la película / Monstruo 2: ¡Esto es un ultraje!

V44: Cartel: "De pronto, aparece en la entrada la silueta de una señora con un horrible sombrero." / Comentario externo: Dios... ¡Es horrible!

V45: Comentarios externos: Feísimo... / Qué espantoso... / Qué mal gusto.

V46: Vista del sombrero horrible.

V47: Monstrua (a su hija): Te dije que no habría dónde sentarse.

V48: Monstruo 1: ¡Vaya! ¡Hasta que por fin encienden el proyector / Monstruo 2: Sí, pero ahora cómo veremos con esa señora atravesada.

V49: Abuelo (contento y con los ojos brillantes): Oh... ¡Puedo ver! ¡Es un milagro!

V50: Abuela (un poco cegada): Qué extraño este cine... la pantalla está en blanco y no hay dónde sentarse.

V51: Abuelo: Bueno Aurora, esto será a la antigua. ¡Niños, siéntense en el piso!

V52: Abuela: Tato, ¡espera! ¿Qué son esas voces?

V53: Comentarios sobre vista general del cine: ¡Fuera! / ¡Deje ver! / ¡Quítese del medio! / ¡Señora, quítese! / ¡Váyase! / ¡Está tapando todo! / ¡No me deja ver!

V54: Se ve la sombra del supuesto monstruo proyectada en la pantalla / Vincent: ¡Qué es eso!

V55: Vincent: ¡Aaahhh! ¡Un monstruo viene a matarnos!

V56: Abuela: ¡Tato, haz algo por Dios!

V57: Abuelo (quitándose el zapato): ¡Calma! ¡Esto nunca falla! / Vincent: Abuelo, ¡apúrate! ¡El monstruo está rugiendo!

V58: Vemos al supuesto monstruo con un cartel que dice “RAAARRR”.

V59: Vista del proyector haciendo el mismo sonido de “RAAARRR”.

V60: Abuelo (lanzando el zapato): ¡¡Muere monstruo!! / Cartel: “Suspense”.

V61: Visual de zapato volando 1 con texto que dice “¡Wooooshshshsh”.

V62: Visual de zapato volando 2.

V63: Zapato rompiendo la pantalla con la sombra en el medio / Cartel: “Pantalla rota”.

V64: Vincent: ¡Bien abuelo! ¡Eres el mejor!

V65: Clementina: ¡Siii! ¡Toma eso, monstruo horrible!

V66: Abuela: Mi héroe...

V67: Vista de la pantalla rota / Cartel: “Y de pronto termina de abrirse la pantalla”. Cartel señalando al proyector: “Luz del proyector”.

V68: Vincent (cegado): ¡Esto me recuerda al rayo de perfección del doctor Sartrex! / Clementina: ¡Mis ojitos!

V69: Abuelo (con los ojos muy abiertos): Ahora sí estoy ciego...

V70: Narrador hablando con mitad de globo de texto.

V71: Parte complementaria del globo con el siguiente texto: Y así, como en el “Mito de la caverna”, vemos que el brillo de la pantalla representa lo mismo que la fogata del conocimiento. Apenas nos muestra sombras de la realidad, mientras que el sol, al igual que el proyector, nos deja ver la grandeza que existe a nuestro alrededor.

V72: Narrador: Es el conocimiento perfecto de las ideas que nos alejan de la ignorancia misma.

V73: Vincent: Todavía no entiendo por qué hay un narrador.

V74: Narrador (señalando la viñeta 75): ¡Silencio muchacho! Pregúntaselo al dibujante.

V75: Dibujante (dibujando símbolos de paz): Hey, hey... a mí no me metan en sus problemas.

V76: Abuela: La moraleja de todo esto es que...

V77: Abuelo: ¿Que mañana volveremos a pasear en mi carro? / Abuela: ¡No!

V78: Clementina: ¿Que el conocimiento es imprescindible para comprender el mundo que nos rodea? / Abuela: No...

V79: Vincent: ¡¿Qué me dejarán manejar de regreso?! / Abuela: ¡No!

V80: Abuela: Que NUNCA más volveremos al cine... punto. / Cartel inferior: "Fin".

- El maravilloso mundo del supermercado y el mito del carro alado

V1: Vincent: ¡Vamos clementina! ¡El peso de la humanidad descansa sobre nuestros hombros ahora! / Clementina: ¡Sí, tenemos que llevar este nuevo color al mundo real!

V2: Vincent: Sólo mostrándoles este color nunca visto podrán recordar que lo más importante de la vida no son las cosas materiales.

V3: Clementina: ¡Exacto! Este color llamará a su atención... y si no, habremos fallado.

V4: Vincent: Pero no será así. ¡Sigamos caminando!

V5: Abuela: ¿¡Vincent!?! ¿Ya hiciste tu tarea? / Vincent: ¡Ahhhh!

V6: Vincent: ¡No abuela! Otra vez estoy salvando la humanidad...

V7: Abuela: Pero haz tu tarea primero... ¡Después la salvas! ¡Y si puedes vuelves a poner mi cortina en su lugar!

V8: Abuela (empieza a convertirse en monstruo): ¿Qué te he dicho de las responsabilidades?

V9: Abuela (más monstruo): ¿Sabes lo importante que es estudiar?

V10: Abuela (cada vez más monstruo): No siempre se puede jugar...

V11: Abuela (más y más monstruo): Claro, no te digo juegos, pero... pero... ¿Vincent?

V12: Abuela (totalmente transformada en monstruo): ¿Me estás imaginando como un monstruo otra vez? / Vincent: ¡No abueliiiiita!

V13: Abuela: Te conozco... deja de hacerlo / Vincent: ¡Pero es inevitable!

V14: Abuela: ¡Vinceeeent! / Vincent: Bueno... está bien...

V15: Abuela: ¿Vas a hacer la tarea?

V16: Clementina: ¡Sí la va a hacer!

V17: Abuela: Gracias Clementina. ¡Vigílalo! Y cuando termine, bajan a ayudarme... otra vez se me perdió el abuelo.

V18: Clementina: ¡¿Se perdió el abuelo!?

V19: Abuela: Es que le pedí que arregle el horno y desapareció hace horas.

V20: Cartel: "Mientras tanto, dentro del horno".

V21: Abuelo (en la oscuridad): ¿Aurora?

V22: Abuela: ¡Me avisan!

V23: Vincent: ¡Nooo! ¡La tarea no! Para colmo es de matemática...

V24: Vincent: Justo cuando por fin iba a salvar al mundo... / Clementina: ¡Tú puedes con esto!

V25: Vincent con la mirada perdida y el reloj de fondo.

V26: Vincent con los ojos entreabiertos y el reloj más grande de fondo.

V27: Vincent dormido con un reloj gigante de fondo.

V28: Cartel: "10 minutos después". Vincent: Clementina, no puedo más ¡Tengo mucho sueño! Mañana sigo haciendo la tarea ¡Son sumas EXTREMADAMENTE difíciles! (Se ven las sumas $2+3$ y $9+1$ en su cuaderno).

V29: Clementina: Bueno... duerme, pero si la abuela pregunta le diré que no fue mi culpa.

V30: Vincent: No importa... sólo quiero ir a mi hermosa camita.

V31: Vincent acostado con los ojos entreabiertos. / Dibujante: ¡Hey! ¡Pst! ¡Vincent!

V32: Vincent: ¡¿Quién dijo eso?!

V33: Dibujante: ¡Yo! El dibujante...

V34: Vincent: ¡Hola amigo! Por un momento me asustaste.

V35: Dibujante: Vincent, lo vi todo. Creo que deberías hacer tu tarea... aún es temprano.

V36: Vincent: ¡No! No tengo ganas... es tan aburrida y tan... tan... ¡Aburrida!

V37: Dibujante: Pero hay cosas aburridas que son importantes. ¡Depende de uno

elegir el mejor camino para llegar lejos!

V38: Vincent: ¡No quiero! Voy a dormir.

V39: Dibujante: Creo que debería darle una lección a Vincent...

V40: Vincent durmiendo.

V41: Cartel: "Y así, Vincent empieza a soñar..."

V42: Abuela: ¿Estás listo para ir al supermercado? / Vincent: Qué raro, no recuerdo haberme levantado hoy... ¿Y cuándo me cambié?

V43: Abuela: ¡Vamos! ¡Apúrate porque el abuelo quiere llevarnos y tenemos que salir corriendo sin que se dé cuenta!

V44: Clementina: ¡Sí! ¡Vamos! / Vincent: Bueno... vamos...

V45: Cartel: "Ya en el supermercado..." Clementina: ¿Qué te dijo la abuela que buscaras? / Vincent: Ya no me acuerdo, pero sé que estaba en este pasillo.

V46: Clementina: ¡Mira! ¡Qué bonita esa puerta! ¿Podemos ver qué hay ahí? / Vincent: ¡Claro! ¡Veamos!

V47: Vincent (se empieza a engoger): Me siento muy extraño... ¿tú?

V48: Clementina: ¡Yo también!

V49: Vincent: ¡¡Creo que nos encogimos!! / Clementina: ¡Qué divertido! Veamos qué hay detrás de la puerta.

V50: Vincent: ¡Alguien la está abriendo!

V51: Ferdinand (una rana con sombrero de copa): ¡Hola! ¡Casi llegan tarde! Me llamo Ferdinand Grenouille y esta es la entrada al Maravilloso Mundo del Supermercado / Clementina: ¿Al qué?

V52: Ferdinand: ¡Pasen y sean bienvenidos! / Clementina: Ohhh... ¡Increíble!

V53: Vemos un paisaje del Maravilloso Mundo del Supermercado.

V54: Vemos otro paisaje del Maravilloso Mundo del Supermercado.

V55: Ferdinand: Vengan por acá, alguien me pidió que les mostrara algo.

V56: Ferdinand: Pero antes debemos pasar por los campos de ensalada y el río de sopa de tomate.

V57: Vemos varios productos y un cartel que dice: "Espacio Publicitario" / Vincent: ¡Oh! ¿Viste Clementina? ¡Es ensalada en bolsa de primera calidad! / Clementina: ¡Cuánto lujo!

V58: Cartel: “Más tarde en el río de sopa de tomate...” / Ferdinand: ¿Ven qué hermoso nuestro Mundo del Supermercado? Aquí todo está hecho de comida, ¡hasta yo! / Clementina: ¿Hasta tú?

V59: Ferdinand: ¡Claro! Es por si algún francés viene buscando ancas de rana... / Vincent: ¡Ohhh!

V60: Ferdinand (señalando un carro con dos caballos, uno blanco y otro negro): ¡Llegamos! ¿Ven eso que está ahí? Eso era lo que debían ver... / Clementina: ¡Sorprendente!

V61: Ferdinand: Es el carro alado de la reina de los embutidos.

V62: Ferdinand: Ella dice amarlo. Lo encontró en la sección de objetos perdidos. ¡No se imaginan cuántas cosas deja la gente en esos carritos de mercado!

V63: Vincent: ¡¿Podemos usarlo?! / Ferdinand: Aún no, primero deben saber algo.

V64: Ferdinand (señala al caballo blanco): El carro siempre representa el alma de quien lo maneje. Un caballo blanco es el bien...

V65: Ferdinand (señala al caballo negro): ...y otro es el mal que todos llevamos.

V66: Ferdinand: Si vas a manejarlo, deberías usar las riendas de la razón para no perder el equilibrio. Aún así, por si acaso, usaré mi paracaídas.

V67: Clementina: ¡Qué divertido! / Vincent: ¡Vamos!

V68: Vincent: ¡Sí! ¡Esto es increíble! / Clementina: ¡Wiii!

V69: Vincent: ¡Un momento! ¡No puedo manejarlo!

V70: Clementina: ¡Se está yendo del lado del caballo negro! / Vincent: ¡Moriremos!

V71: Ferdinand: ¡Lo sabía! ¡Discúlpenme, pero debo saltar!

V72: Clementina: ¡Nos abandonó!

V73: Vincent: ¡Vos vamos a estrellar!

V74: Clementina: ¡Vincent, lamento haber usado tu cepillo de dientes para limpiar mi colección de rocas!

V75: Vincent: ¡Clementina, yo lamento haber cambiado tu colección de rocas por un cepillo de dientes!

V76: Vincent: ¡Aahhh!

V77: Cuadro negro y “sonidos” de choque.

V78: Cartel: “Después, en el palacio de la reina de los embutidos...”

V79: Reina: ¡¿Dónde están los que destruyeron mi hermoso carro alado?!

V80: Ferdinand: Aquí están, su majestad, pero no les haga daño... ¡Son sólo niños! Por favor...

V81: Reina: ¡Seguro es un niño malcriado que no hace sus tareas y no sabe distinguir el bien del mal! ¡Conviértalos en encurtido!

V82: Cartel señalando un envase gigante de encurtido: "El encurtido"

V83: Vincent: ¡No! ¡Por favor! ¡Se lo suplico! / Clementina: Soy muy joven para que me conserven al vacío en vinagre. ¡Piedad!

V84: Vincent: ¡Prometo ser un buen niño y hacer mis tareas, pero por favor no me haga daño!

V85: Cartel: "Y así termina el sueño"

V86: Vincent: ¡Aaahhh!

V87: Vincent haciendo la tarea.

V88: Vincent (mostrando su tarea): ¡Listo!

V89: Cartel: "2 segundos después". / Vincent durmiendo.

V90: Dibujante: ¡Gracias Ferdinand! Con eso debió aprender que para todo debe existir un equilibrio.

V91: Ferdinand: ¡De nada! Creo que no volverá a estrellar ese carro. / Cartel inferior: "Fin".

- El concepto más puro" (PARTE 2)

V1: Vincent: Hay gente que no sabe lo que significa la amistad...

V2: Monstruo 1: ¿Para mí? Alguien que me regale cosas...

V3: Monstruo 2: Dinero.

V4: Monstruo 3: ¿Puedes repetir la pregunta?

V5: Monstrua: Hipocresía.

V6: Dr. Sartrex: ¡Que te retribuyan todo lo que das!

V7: Monstruo 4: ¡Exacto! Es siempre esperar algo a cambio.

V8: Monstruo 3: Eh... sigo sin entender...

V9: Clementina: Menos mal que nosotros sí conocemos la **idea** de amistad.

b) Ejemplo de página del cómic



c) Ideas en borrador

A continuación, se mostrarán imágenes del nacimiento de *Vincent* y *Clementina*. Aunque mucho de lo que en ellas se describe no fue incluido en el cómic, son la base que dio vida a los personajes y sus historias.

Y así empezó todo.
UN juego de noviembre a las 5 de la tarde.

Posibles caras del personaje principal
y cuerpos

CANDIDATO NÚMERO 2

CANDIDATO NÚMERO 1

SUJETO A CAMBIOS

WIEGO DE HACER 2 DIBUJOS, IERNAEL DECIDIÓ ESPERAR Y NO CREAR DEMASIADOS

es mejor hacer las cosas con calma...

RECORDER NO REDUNDIR EN EL CÓMIC EN EL FINAL

UNICO PERSONAJE SEGURO
la araña....
mmm...
JE ME SAIS PAS
Hay que buscarle nombre.

POSIBLES NOMBRES:

- MOLLY ✓
- WINNIEFRED
- DIDI
- FRIDA ✓
- LUCY
- LU
- CLEMENTINA ?

DESCRIPCIÓN DE LA ARAÑA ?

- * ES LA MEJOR AMIGA DEL PERSONAJE PRINCIPAL.
- * SIEMPRE LO ACOMPAÑA.
- * SABE COCINAR Y LE GUSTARÍA VIAJAR A FRANCIA PARA ESTUDIAR LA CARRERA DE CHEF.
- * ¿HABLA? → AUN ESTÁ POR VERSE
- * VIVE EN EL CABELLO DEL PERSONAJE.
- * DEPENDIENDO DE SU NOMBRE SERÍA HEMBRA O MACHO. QUE SEA NIÑA

Descripción del personaje (PREVIO ANTES DE LEER LA REPÚBLICA DE PLATÓN)

- * ES UN IDEALISTA LOCO, MUCHAS VECES INOCENTE.
- * HAY QUE DEFINIR SU EDAD!!!
- * VIVE SOLO EN UNA CABAÑA DENTRO DEL BOSQUE, PERO CERCA DE LA CIUDAD. (SI ES ADULTO)
- * VIVE CON SUS PADRES Y TIENE CASA, PERO CASI TODO EL TIEMPO ESTÁ EN SU "CASITA DEL ÁRBOL" (SI ES NIÑO)
- * AMA LAS ARTES.
- * AMA OBSERVAR LA NATURALEZA.

OJO (HAY QUE DEFINIR MUY BIEN TODO ESTO)

* EL PERSONAJE PRINCIPAL VE A TODO PRAGMÁTICO COMO UN MONSTRUO → LITERALMENTE

Si fuera niño:



- * No estaría tan loco... vería a los pragmáticos como monstruos, pero en su imaginación. Aún tiene un nexo con la realidad.
- * Sus padres no serían monstruos; serían los únicos, aparte de él y su araña, que siempre se verían iguales. Sólo tendrían algo extraño (quizá una cola o algo parecido). (Aparecerían muy poco)
- * No tendría más amigos aparte de su araña, pero sí varios compañeros de clase y una escuela que también aparecería de vez en cuando.

Si fuera adulto

- * Estaría loco. No sólo vería a las personas como monstruos, sino que también tendría manías y sería algo nervioso (aunque esto no sería lo principal en su vida... el enfoque estaría en su idealismo).
- * La araña sería su única amiga y lo acompañaría a todas partes.

Estas sólo son anotaciones... para este tipo de comic hay que leer mucho y quizá practicar caligrafía

AHORA A ESTUDIAR!!!



d) Resúmenes de estudio

Ejemplo de resúmenes sobre Idealismo Platónico y anotaciones para el cómic.

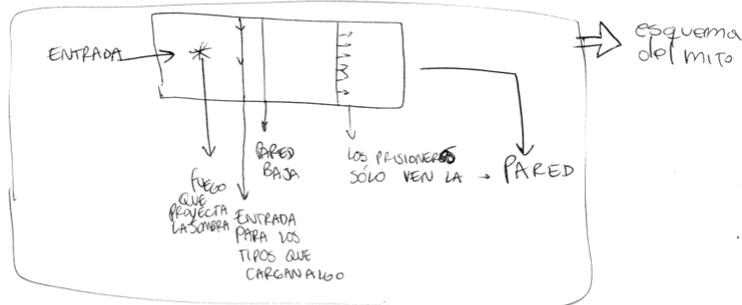
República de Platón

* Mito de las Cavernas:

- escena con respecto a la educación o a la falta de ella
(Cosa que proviene de nuestra misma naturaleza.

LA CAVERNA PUEDE DEMOSTRARSE DE OTRA MANERA MÁS MODERNA
QUIZÁ ~~(OTRA)~~ SOMBRAS PROYECTADAS EN EL CINE Y ECOS QUE
~~REBOTAN~~ REBOTAN CONTRA LA PANTALLA.

(MI EXPLICACIÓN PUEDE PROVENIR DEL SOMBRERO DE UNA
SEÑORA QUE ENTRA AL CINE... SE PROYECTA LA SOMBRA QUE
PARECE UN SER ESPANTOSO.



LOS PRISIONEROS SON IGUALES QUE NOSOTROS. NO SOMOS CAPACES DE VER LA REALIDAD EN SU TOTALIDAD PORQUE NOS SUPERA.

TODO VIERON LAS MISMAS SOMBRAS Y LAS CONOCEN, ES LO ÚNICO QUE CONOCEN PUES NO PUEDEN VERSE ENTRE ELLOS MISMOS.

SI HABLAN ENTRE ELLOS CREEN CONVERSAR CON LAS SOMBRAS. (ECO)

SI SUeltas AL PRISIONERO SE DARÍA CUENTA DE LA REALIDAD, PERO SERÍA COMO UN SUEÑO, YA QUE LO QUE ANTES VEÍA ERA TODO PARA ÉL; LA VERDAD ÚNICA ANTE SUS OJOS.

LE DOLERÍAN EL CUELLO Y LOS OJOS AL VER LA LUZ.

EL SOL LO DESARÍA CIEGO.

PRIMERO VERÍA SOMBRAS, LUEGO REFUEJOS Y DESPUÉS LOS OBJETOS EN SÍ

AL VER EL SOL Y ENTENDER QUE ÉL CAUSABA LAS SOMBRAS Y AHORA LOS OBJETOS PODRÍA DARLE CONNOTACIONES DÉICAS. → LO VERÍA COMO EL ÚNICO PRINCIPIO DE LAS COSAS.

AL PENSAR EN SUS COMPAÑEROS SE COMPADECEERÍA DE ELLOS PORQUE AHORA ÉL CONOCE O ESTÁ MÁS CERCA DE LA VERDAD





REFERENCIAS

- Kenny, Anthony (2005). *Breve Historia de la Filosofía Occidental*. Barcelona (España): Paidós.
- Leandro, A. (2010). Recuperado el Febrero de 2011, de Unimet.edu.ve: <http://ares.unimet.edu.ve/humanidades/fbhu02/aleandro/Platon.htm>
- McCloud, Scott (1995). *Cómo se hace un comic: El Arte Invisible*. Barcelona (España).
- Molina, Roberto; Gómez, José. (2008). *Recreación de un hecho histórico venezolano a través de un Cómics Book Ilustrado (Tesis de grado)*. Caracas (Venezuela).
- Platón. (2000). *República*. Madrid (España): Gredos.
- Platón. (1985). *Banquete, Fedón y Fedro*. Barcelona (España): Labor.
- Scolari, Carlos Alberto (1999). *Historietas para sobrevivientes: cómic y cultura de masas en los años 80*. Buenos Aires (Argentina): Colihue.