



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 Cómics Book

Alumno:

Aguirre, José Ismael

C.I: 21 016 740

Tutor:

Vásquez, Miguel

Caracas, marzo 2011

APROBACIÓN DEL TUTOR

Quien suscribe _____, Tutor del Trabajo de Grado
_____,
elaborado por _____ para optar al título de Licenciado en
_____, 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 ___ días del mes de _____ de 2011.

Nombre: Miguel Vásquez.

(Firma) _____ Tutor

Índice

- Resumen.....	3
- Introducción.....	3
- Planteamiento del problema.....	6
- Objetivos.....	8
- Ficha técnica.....	9
- Conceptualización y sustento teórico.....	13
- Metodología.....	17
- Contenido.....	18
- Aspectos Gráficos.....	23
- Conclusión.....	25
- Anexos.....	26

La Filosofía Hecha Dibujo

Idealismo Platónico: una visión desde el Cómic Book.

1. Resumen

El siguiente proyecto fue concebido para explicar el Idealismo Platónico de una manera didáctica y ligera a través de un Cómic Book ilustrado. Este pequeño libro servirá de complemento para aquellas personas que quieran conocer y estudiar a fondo el tema o para quienes simplemente deseen pasar un momento agradable leyendo algo entretenido.

El proyecto se desarrolla en las siguientes páginas; este es el sustento que respalda el libro como tal y se refiere a 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 pensum de algunas asignaturas dictadas en la Universidad Monteávila. En ocasiones, la filosofía resulta un tanto árida y aparentemente poco entretenida, por lo que pareciera necesario un apoyo sustentable que facilite su comprensión. Por este motivo, esta corriente será desarrollada en un Cómic Book que favorezca su proceso de aprendizaje. En las siguientes páginas conoceremos todos los aspectos de su elaboración y técnicas utilizadas para llevarlo a cabo, además de darle el sustento teórico pertinente por tratarse de un Proyecto Final de Carrera.

Todos los contenidos de los que a continuación se va a hablar provienen de cuatro fuentes: Tres libros principales (“La República” de Platón, “Breve Historia de la Filosofía Occidental” de Anthony Kenny y “Understanding Comics” de Scott

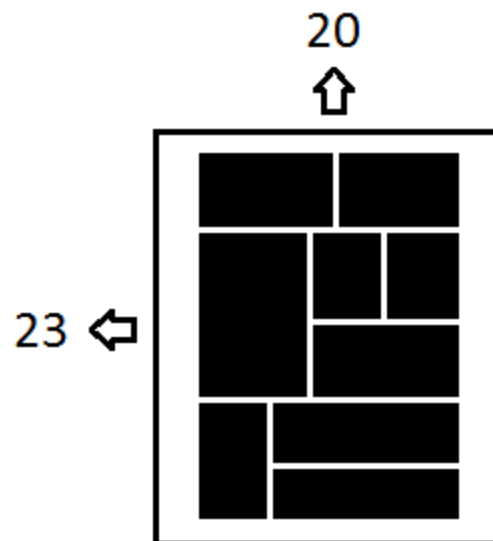
McCloud), además de la guía universitaria del profesor Aquiles Leandro. De estos cuatro autores serán tomados diversos argumentos que constituirán las bases del siguiente proyecto.

Platón (428 a. C. – 347 a. C.), filósofo antiguo, alumno de Sócrates, otorgará a través de “La República” y desde la guía de Aquiles Leandro, la esencia misma del Cómico Book que será basado en sus distintas teorías. Las explicaciones de Anthony Kenny sobre las diferentes corrientes de pensamiento en Occidente, darán pie a la creación de varios personajes monstruosos que habitarán el universo de esta historia y Scott McCloud, por su parte, servirá de apoyo al momento de diagramar e ilustrar apropiadamente el libro como tal (aspectos teórico-prácticos acerca del cómic).

En general, para empezar a hacer un Cómico Book es necesario plantearse antes que nada una temática. En este caso, se escogió el Idealismo; concretamente el Idealismo Platónico. En primera instancia deberá ser delimitado y comprendido el contenido teórico, para después sustentarlo, en la medida de lo posible, con toda la información que esté a nuestro alcance. Luego se deberán buscar herramientas en autores que favorezcan el proceso de creación (por ejemplo, para este proyecto fue imprescindible el libro de Scott McCloud, del que, como se dijo, se extrajeron interesantes contenidos que dotaron de estructura al cómic).

Una vez terminado el proceso de aprendizaje del tema (Idealismo Platónico) y escogida la manera en que se va a desarrollar (cómic), lo que sigue en la lista es crear a cada uno de los personajes, proporcionarles una vida y describirlos de tal forma que podamos imaginar sus reacciones ante distintas circunstancias. Cuando por fin se tienen la temática y los personajes bien delimitados, es pertinente dar un paso hacia la construcción de la síntesis que llevará la historia, la elaboración del título y los episodios. “Vincent y Clementina – monstruos lógicos” es el nombre escogido para este primer tomo dedicado a la filosofía platónica.

Ya se tiene todo listo para empezar a dibujar. Esta es la parte más importante de todo cómic, pero, una vez concluida, debe dar paso a la edición del libro o revista. Se empieza a hablar entonces de aspectos técnicos. Este cómic fue elaborado previamente a mano y luego digitalizado para colorizarse en el Photoshop (nos referimos a “colorizar” y no a colorear, puesto que la parte interna de la revista se encuentra en escala de grises y sólo fueron corregidos los niveles de blancos, grises y negros). Tanto la cubierta - ésta sí a color- impresa en papel Glase de gramaje 250, como el interior en Glase 150, están diseñados de tal manera que puedan ser contenidos en un formato de 23 centímetros de alto por 20 de ancho.



De esta forma puede condensarse la creación de un libro de cómics en pocas palabras. El siguiente proyecto habla acerca de todos los procesos que fueron necesarios para llevar a cabo la elaboración de Vincent y Clementina, además de informar sobre aquello que motivó la idea misma de su creación y todo lo concerniente a sus bases. Al mismo tiempo, se plantea el uso del cómic de una forma diferente; ya no como algo reducido al campo del entretenimiento, sino como una eficaz forma de enviar mensajes didácticos que van más allá; un medio de comunicación alternativo bastante interesante. Quino con “Mafalda” y Bill

Walterson con “Calvin y Hobbes”, por ejemplo, ya nos enseñaron en su tiempo que esto es algo factible.

3. Planteamiento del problema

No sólo en comunicación social, sino en otras carreras de la Universidad Monteávila, se hace preciso el estudio de la filosofía antigua, pues es la base del pensamiento moderno. El Idealismo Platónico, como parte de esta rama del saber, no puede pasar desapercibido. Es una corriente bastante compleja y abarca muchos campos del conocimiento de la realidad; estudiarlo a fondo es un proceso difícil que lleva tiempo. ¿Cómo contener todo el pensamiento platónico para facilitar su aprehensión? Esta es la principal pregunta que dará pie a esta investigación.

En una o dos clases puede llegarse a conclusiones acerca de lo que Platón dijo sobre el mundo que nos rodea, pero varios aspectos suelen pasarse por alto; de ahí que pocos sepan hablar de su filosofía como un todo. Es posible que, quien no la ha estudiado, sepa algunos de sus conceptos por cultura general, pero en ocasiones se pasan por alto muchos temas importantes. Surge entonces la necesidad de llevar estos conocimientos a una presentación más amigable, resumida y moderna o quizá rápida para servir de complemento y comunicar, dentro de lo posible, todo lo que este filósofo antiguo quiso decir.

Justicia, según Platón, es el orden estable de todo, tanto en el alma individual como en el Estado, donde cada quién hace lo que le es propio y donde se domina o se es dominado según lo que dicta el orden natural. Así, en la polis, la parte racional guiará a la agresiva y entre ambas tratarán de dominar la apetitiva para lograr una armonía estable; es, en palabras del autor, “hacer cada uno lo suyo, lo que le corresponde por naturaleza”. Desde este concepto, por ejemplo, se podrán trabajar diversas situaciones que, unidas a las historias de Vincent y Clementina, irán llevando al lector hasta su entendimiento. **(Platón, 2000)**

Del mismo modo, en “La República”, Platón nos propone una serie de alegorías que estarán muy bien retratadas en el Cómico Book. “El mito de la caverna” aparecerá convertido en una aventura de Vincent con “El mito del cine”, en el que la sombra proyectada por el sombrero de una señora, los sonidos provenientes del eco, las voces de la gente y el proyector sobre la enorme pantalla, harán creer a los personajes involucrados que existe un monstruo gigante a punto de devorarlos.

Los personajes entrarán sin querer por una puerta trasera, quedando casi a oscuras; apenas iluminados por una pantalla en blanco (fogata). Ésta se rompe y toda la realidad los ciega con la potencia de la luz del proyector, tal como en el mito platónico lo hace el conocimiento máximo representado por el sol que lo ilumina todo y por aquellas cosas que se encuentran fuera de la caverna.

“El mito del carro alado” también tendrá cabida en la historia. Aparecerá claramente ejemplificado en “El maravilloso mundo del supermercado y el mito del carro alado”; episodio en el cual, tras un preámbulo de explicación, se dará a entender el ejemplo del alma llevada por el auriga de la razón hacia la rectitud de un equilibrio entre el bien y los apetitos sensibles.

Platón, como vemos, es un genio de las alegorías, habiendo creado las dos más recordadas de la historia; esto y su prodigiosa gama de teorías en “La República” resultan ser una muy rica fuente de conocimiento que servirá para dar sustento a “Vincent y Clementina”. Aún así, para abarcar todo su pensamiento no haría falta un solo cómic, por lo que este proyecto tendrá continuidad en la medida de lo posible.

Los Cómico Book, por años han sido vistos como una forma de entretenimiento, pero ¿por qué no darles un uso más apropiado? Podrían ser la respuesta a la interrogante central que sirvió de impulso para este proyecto. Si contenemos todo el pensamiento platónico en uno de estos libros de historietas, quizá podamos lograr el objetivo de educar y entretener a la vez. Es una

herramienta poco explorada para este propósito y hasta relegada por su informalidad, pero posee un potencial mucho más grande del que se imagina.

Al final de “Vincent y Clementina – Monstruos Lógicos”, podrá encontrarse en la sección de “Un regalo del autor” un breve instructivo o “decálogo del cómic”. La razón de la existencia de este pequeño manual es lograr que las personas aprendan un poco acerca de cómo elaborar un proyecto parecido y, más allá de eso, incitar a artistas y estudiantes a fomentar esta manera de expresarse y educar a la vez dentro de la Universidad o fuera de ella. Como sabemos, la filosofía posee distintas e importantes temáticas que podrían ser perfectamente representadas a través de nuevas historietas. Quizá en un futuro próximo pudiese continuarse utilizando el Cómic Book como una herramienta eficaz al momento de estudiar y en la biblioteca no estaría mal tener un estante lleno de estos pequeños libros para apoyarnos y comprender algo, o mucho, del pensamiento occidental.

4. Objetivos

- Objetivo general:

Explicar el Idealismo Platónico de una manera didáctica, amena y fácil a través de un Cómic Book ilustrado.

- Objetivos específicos:

- Explicar los conceptos y las características que envuelven al Idealismo Platónico desde sus bases fundamentales contenidas en “La República”. En especial el concepto de Idea.

- Complementar las temáticas tratadas en “La República” con los estudios sobre Platón realizados por Anthony Kenny y Aquiles Leandro para enriquecer el Cómic Book.

- Crear los personajes del Cómico Book.
- Crear el nombre del Cómico Book.
- Desarrollar un pequeño manual de elaboración ilustrado o “Decálogo del cómic” para que sirva de guía a nuevos artistas y comunicadores sociales que deseen emplear el Cómico Book como medio de comunicación para expresar ideas o educar sobre distintos temas ya sean filosóficos o no.
- Ilustrar y diseñar el Cómico Book.

5. Ficha Técnica.

a) Contenido:

Este proyecto trata de dar una explicación del Idealismo Platónico a través de un Comic Book ilustrado, entendiéndolo principalmente como todo el conjunto de teorías de las que habla Platón dentro de “La República” que se ven signadas por el concepto que este filósofo antiguo acuñó para la palabra “Idea”. Término que, para él, refleja esa forma de realidad “eterna”, “inmutable” y “perfecta” de donde provienen las cosas del mundo tangible. **(Leandro, 2010)**

b) Descripción de personajes principales:

- Vincent:

Es un niño muy inteligente de 5 años, pequeño y de contextura media, tiene el cabello enrulado muy largo y al final de este vive su mejor amiga Clementina. Su imaginación suele llevarlo a las situaciones más inverosímiles y, con inocencia, representa todo el pensamiento idealista de Platón. Ama pasar el tiempo en su casita del árbol o entre varias aventuras dentro y fuera de la realidad, donde juega con Clementina y sus abuelos Tato y Aurora.

No tiene muchos amigos en la escuela y ve a las personas demasiado racionales como monstruos. Esto no significa que tenga algún tipo de locura, sino que le divierte imaginarlos así. No tiene padres porque, cuando nació, viajaron al

Triángulo de las Bermudas y desaparecieron. Vive con sus abuelos en una casa muy bonita y enorme, llena de hermosos jardines. No refleja una creencia en especial, sólo es un niño imaginativo, inocente y feliz que disfruta la compañía de Clementina y sus abuelos.

- Clementina:

Es una divertida e inocente arañita marrón de grandes ojos que es capaz de hablar, vive en el cabello de Vincent y es su mejor amiga. Siempre lo acompaña muy feliz esté donde esté y en todo momento se encuentra dispuesta a ser partícipe de sus aventuras. Aunque no se ve reflejado en este número del Cómics Book, sabe cocinar y le gustaría viajar a Francia para aprender a ser chef. Además, le encanta hablar 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 de edad, posee una personalidad jovial y una fuerza que lo impulsa al punto de que es capaz de ser parte de las locuras de su nieto. Ama el arte, es escritor, pintor, músico e inventor de extraños aparatos; un reconocido bohemio al que todos quieren mucho. Ve en su nieto a un sucesor, es muy idealista y, por ello, se lo representa con forma de humano a pesar de ser adulto. Cree que la edad existe sólo en la mente de las personas; para él no es una limitante. Siempre está feliz y sonriente inventando algo nuevo y haciendo feliz a Vincent. Sostiene entretenidas conversaciones con Clementina y ama a su esposa Aurora.

- Abuela Aurora:

Es la abuela de 70 años de Vincent. Tiene el rol de mantener, en la medida de lo posible, a su nieto y a Tato con los pies sobre la tierra. También es bastante idealista, pero trata de no alejarse mucho de la realidad, lo cual le coloca una cola

de dinosaurio en la imaginación de Vincent. A pesar de esto, su nieto la adora y viven muy felices juntos.

Ella es quien mantiene en pie la casa, le encanta coser y bailar cuando Tato toca alguno de sus raros instrumentos. Es increíblemente fuerte, quizá más que el abuelo, cocina a menudo con Clementina y le enseña las artes de la gastronomía, que a lo largo de muchos años ha aprendido. Adora comer chocolates y, por sobre todo, a su esposo Tato.

- Dibujante:

En ocasiones representa la idea de algo que está más allá de los personajes; como una especie conciencia para ellos. A pesar de estar alejado del mundo de Vincent, no es algo inalcanzable, así como las ideas no se encuentran desligadas totalmente del mundo sensible. Tiene una personalidad compasiva y una relación de amistad con los personajes.

- Monstruos:

No todos poseen una personalidad específica, pero en su mayoría son pragmáticos. Algunos suelen ser filósofos, que no necesariamente se definen como materialistas, pero por ser adultos preocupados también se les representa de esta manera. Además de ellos existe un solo personaje humano que posee sus mismas características; se llama “Doctor Sartrex” y sólo tiene esta apariencia porque proviene directamente del mundo de las ideas.

d) Nombre del Cómic Book:

“Vincent y Clementina – Monstruos lógicos”.

e) Síntesis del Cómic Book:

Dentro de un contexto lleno de personajes lógicos y filosóficos representados como monstruos, un niño llamado Vincent, junto con su inseparable amiga Clementina y sus peculiares abuelos, tratará de conservar el idealismo

propio de su inocencia refugiándose en la contemplación de lo hermoso y la imaginación.

Ya sean de una página o más, serán contadas en este Cómico Book, distintas historias sobre las constantes aventuras vividas por los personajes anteriormente mencionados. Viajarán entonces entre mundos paralelos plagados de fantasía y a través de la realidad misma en busca de la justicia, la bondad y la belleza; temas tratados asiduamente por Platón en “La República”.

Alegorías, mitos y demás elementos propios del Idealismo Platónico serán resaltados, puestos a prueba y mostrados de una forma sutil y entretenida 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 o “viñetas” trazadas con marcador negro en una proporción de 20 centímetros de alto por 16 de largo. Las proporciones individuales de cada viñeta son indiferentes.

g) Aspecto técnico de diseño:

Todo el Cómico Book está digitalizado, corregido y limpiado en *Photoshop*, colorizado en el programa, diagramado en un formato total de de 23 centímetros de alto por 20 de largo y luego impreso en formato de revista sobre papel Glase o mate 150. Tanto la portada como la contraportada están hechas en papel Glase 250; un material más duro para garantizar su resistencia. El diseño que estas llevan, a diferencia de la parte interna, sí posee color.

Al poner la portada y contraportada a color, lo que se quiere es dar una buena impresión al lector, para motivarlo a elegir el cómic entre todas sus posibilidades de lectura.

6- Conceptualización y sustento teórico

a) Tipo de publicación

“Vincent y Clementina – Monstruos lógicos”, es una publicación del tipo Cómico Book al 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 Liniers, Quino o Bill Walterson, autores de los que hablaremos más adelante.

Aún con esto, posee cierta influencia del típico cómic de Alan Moore, Stan Lee o Marvel y DC Comics en general, 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 ser entonces un “híbrido”, por así decirlo, entre dos estilos aparentemente divorciados.

Existen, según los estudios realizados 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.

- **Cómic no ficcional:** se ciñe por completo a la realidad, no utiliza elementos ficticios para la narración del cómic.
- **Cómic Ficcional:** Da mayor libertad creativa al autor, pues su totalidad tiene un carácter ficticio
- **Cómic 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 se apega a la noción de cómic mixto, pues une la ficción con elementos no ficticios. Aún así, posee ciertas características que lo hacen especial, pues no se habla de situaciones reales, sino de conceptos existentes en la filosofía platónica.

También, en esa misma tesis se habla sobre varias modalidades de creación de cómics; una serie de métodos formulados desde hace ya mucho tiempo por enormes corporaciones como la mencionada Marvel Comics, sin embargo, no se siguieron para este proyecto más que las recomendaciones de Scott Mc Cloud. Tanto la forma de escribir los diálogos como la continuidad y aparición de los personajes, se ciñen al llamado “Decálogo del cómic” que se encuentra en las últimas páginas de Vincent y Clementina, cuya única fuente es la experiencia del autor.

b) Factores que propiciaron la creación de Vincent y Clementina

Este cómic nace por dos motivos; uno académico y otro particular. El académico no sólo se centra en la necesidad de hacer un Proyecto Final de Carrera (PFC) como requisito de grado, sino que también proviene de una inquietud intelectual sujeta al tema a ser tratado. El Idealismo Platónico resulta ser apasionante y especialmente rico en contenido; capaz de servir como una fuente teórica para generar grandes historias. Además de esto, el proyecto obedece a una necesidad de disponer en la Universidad de formas novedosas para facilitar el aprendizaje de muchos temas que pudiesen parecer áridos, pero en los que se pueden hallar profundas enseñanzas que suelen pasar desapercibidas.

En cuanto al motivo particular que impulsó la realización de “Vincent y Clementina”, podemos decir que es producto, en principio, de un deseo puramente creativo. Debido a que la creatividad en sí no es evaluable, fue necesario buscar antes un sentido teórico. Una vez escogido el Idealismo Platónico como esencia de lo que sería el Cómic Book para hacerlo apto como PFC universitario,

empezarían a nacer los personajes y sus historias. Sin embargo, todo esto tiene un trasfondo mucho más profundo, es decir, una promesa, pues está dedicado a Andrés Aguirre Villasís; un brillante escritor desconocido hasta el momento que impulsó en mí la necesidad de ir siempre más allá, de crear mundos fantásticos, de expresarme, escribir, hacer arte y, ante todo, defender mis ideales. Por siempre será parte, aún sin estar presente, de cada una de mis ideas.

c) Concepto editorial

Hablando acerca del cómic en general, como concepto editorial podemos utilizar la definición de Scott McCloud, que dice 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”; concepto ampliado de la clásica definición acuñada por Will Eisner de “arte secuencial”. Con respecto a Vincent y Clementina pueden destacarse las siguientes características resaltantes: **(McCloud, 1995)**

1- La extensión de las historias que lleva el Cómic Book, pueden ser de una página en adelante dependiendo de la trama y su complejidad. La situación número uno, por ejemplo, lleva una secuencia de 8 páginas, pues trata de explicar el “mundo de las ideas” propuesto por Platón (un tema bastante complejo), mientras que otras pueden llegar a ser mucho más cortas, como el episodio “7 – 8”, que habla sobre la justicia.

2- El número de viñetas a utilizar es indefinido, pero, en general, no sobrepasará de un total de 13 o 14 cuadros por página.

3- Todas las viñetas estarán contenidas en un recuadro de 20 centímetros por 16 (éste no aparecerá en el diseño, pues sólo se trata de una guía para organizar las ilustraciones).

4- La revista, en total, tendrá un tamaño de 23 centímetros por veinte, para garantizar que quepan las viñetas y dejen espacio suficiente para su correcta compaginación.

5- Cada página estará numerada en la parte inferior media.

6- Los colores de la portada serán vivos y brillantes. El diseño será distinto al del interior.

7- La letra utilizada para los diálogos será la del autor. Sin embargo, ciertos textos utilizarán la tipografía "Like Giselle".

d) Perfil del lector de Vincent y clementina

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, ya no existe aquél rechazo que se produjo durante las primeras décadas del siglo XX. En esa época, los jóvenes debían incluso esconderse de sus padres para poder leer historietas, pues eran consideradas violentas y contrarias a la moral. **(Scolari, 1999)**

Debido a lo dicho anteriormente, existen lectores de todas las edades en diversos lugares del mundo; he ahí el preámbulo necesario para justificar que "Vincent y Clementina" no tenga un target dedicado a una edad específica. Ya sea por su contenido teórico o lo entretenidas que resulten sus tramas plagadas de imaginación, es un libro versátil que puede llegar a ser interesante, en diversos sentidos, para todo tipo de público.

En nuestra época hemos visto entonces una apertura al cómic. Ahora, contrario a lo que se creyó en el pasado, puede ser catalogado como sano

entretenimiento e incluso fuente de cultura. Su desarrollo constante le ha otorgado fortaleza 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.

7. Metodología

La metodología usada, como se dijo anteriormente, se encuentra ligada al “Decálogo del Cómic” ubicado en la sección “Un regalo del autor” de Vincent y Clementina, cuya fuente es la experiencia práctica a lo largo de la creación del Cómic Book, pero siempre tomando en cuenta los consejos y conceptos de Scott Mc Cloud.

Sin embargo, no es un trabajo totalmente nuevo. Tanto el método empírico reflejado en el decálogo, como el estilo de las ilustraciones y aquella inquietud de utilizar este excelente medio de comunicación alternativa para difundir ideas, se encuentra inspirado en Quino, Bill Walterson y Liniers. Por lo tanto no existe un manual en sí; sólo la apreciación de lo que estos autores lograron plasmar en sus respectivas obras.

Quino supo reflejar su contexto y utilizar a Mafalda como vocera de su crítica social, por lo que da un trasfondo que va más allá del puro entretenimiento e incluso de la inocencia de esta pequeña niña. Tiene algo que decir. En muchas ocasiones suele ser directo o perceptible entre líneas y dibujos, pero sus ideales están presentes todo el tiempo.

Bill Walterson, con Calvin y Hobbes también quiere decir algo; no es tan definido como Quino en sus apreciaciones, pero a través de estos personajes, le regala al lector diferentes perspectivas del mundo. Es el precedente más cercano a Vincent y Clementina pues trata temas filosóficos y en sí representa la relación amistosa entre un niño y un muñeco de peluche, que ante sus ojos tiene vida propia. Así mismo, Vincent es amigo de Clementina y con la imaginación se proyecta hacia mundos de fantasía donde todo ser lógico o demasiado pragmático y adulto será representado como un monstruo.

Liniers, a diferencia de los otros autores, no tiene un fin didáctico en sus tiras cómicas, sin embargo, sirve de ejemplo pues es un publicista que puso toda su creatividad en ellos. Aunque no del todo, se alejó de la publicidad para no desperdiciar cada una de sus ideas en un producto intrascendente. Del mismo modo, en mi caso particular, estuve trabajando como creativo publicitario y pude ver que, a pesar de ser un empleo divertido y capaz de dar muchas satisfacciones, no llenaba del todo esa necesidad de llegar más lejos, de dar la creatividad por el mundo y no por un producto. Es entonces que surge en mí la idea de seguir sus pasos. Sea con Vincent y Clementina, con cualquier ilustración o proyecto, siempre tomaré en cuenta que aquello que haga sirva como un pequeño aporte para todos.

Para terminar esta sección, se enumerarán los pasos del decálogo en cuyo orden se llevó a cabo el Cómic Book:

- 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 guión en cada espacio.
- 8- Corregir ilustraciones digitalmente.
- 9- Diagramar.
- 10- Imprimir.

8. Contenido

El contenido de “Vincent y Clementina – Monstruos lógicos”, en particular, se concentra en explicar ciertos conceptos del Idealismo Platónico; especialmente los que sirven de eje principal para “La República”. Si bien no se pudo contener todo el pensamiento de Platón en 40 páginas de cómic, esto resulta ser una

fortaleza, pues nuevos números podrían seguir utilizándolo como fuente para continuar en la tarea de darlo a conocer a personas de todas las edades.

Sin embargo, manteniendo el Idealismo Platónico como factor determinante de la personalidad de Vincent, Clementina y sus abuelos, se maneja la posibilidad de explicar otras teorías a futuro, es decir, pensamientos y conceptos que provengan de diferentes autores cuya importancia histórica para la humanidad se comparen con la de Platón; personalidades como Hegel, Kant, Santo Tomás, Descartes, entre otros. Sería interesante contraponer teorías, entretener y educar a la vez para recibir no sólo aquella “respuesta estética del autor” de la que habla Scott Mc Cloud, sino también una respuesta intelectual. **(McCloud, 1995)**

Para este primer tomo, se tomaron apenas cuatro temáticas extraídas de “La República”. El Cómico Book posee cinco historias; dos de una página y tres que sobrepasan las ocho, sin embargo, en la última, denominada “El concepto más puro”, se sintetiza la noción de “Idea” de una forma mucho más cerrada que en “El ataque del Doctor Sartrex”. Esto sucede, porque el Idealismo Platónico, tal y como lo dice su nombre, precisa poner en alto ese concepto, por lo tanto, será un tópico presente en la mayoría de las historias.

Todos los contenidos de la publicación fueron y serán organizados en dos bloques. Puesto que no se trata de una revista como tal, no hay gran variedad de secciones para incluir, por esta razón, estos dos bloques serán el cómic en sí, dividido en un número indiferente de historias separadas cada una por una pequeña portada o cintillo (dependiendo de la cantidad de páginas), y el apartado que llevará el nombre de “Un regalo del autor”, que en este caso sólo contendrá las dos páginas del “Decálogo del cómic”. Este “regalo del autor”, a futuro podría tratarse de juegos didácticos que sirvan como aporte para lo leído en la tira cómica. Por poner un ejemplo, para una segunda publicación, podría mostrarse la imagen del “Vincent Ideal” y una serie de proyecciones suyas con leves diferencias para que, quien lo desee, encuentre al personaje más cercano a la perfección. Esto iría acompañado de simples explicaciones educativas.

Continuando con los aspectos de organización, para próximas publicaciones podrían realizarse tirajes de revistas con una extensión similar a la

de “Monstruos Lógicos”. Aún así, cada cierto tiempo, sería interesante que aparezcan compilaciones dentro varios “Master Books”.

Ahora bien, haciendo uso de la guía del profesor Aquiles Leandro y el libro “Breve Historia de la Filosofía Occidental” de Anthony Kenny, se dará sustento teórico a cada uno de los capítulos de manera ordenada como aparecen en la publicación.

En “El ataque del Doctor Sartrex” se pretende explicar la noción de aquello que Platón denominaba “mundo de las ideas” o “cielo empíreo”; un lugar superior al “mundo sensible” en el que habitan los conceptos en su forma más pura (el cual sólo puede ser inferior a lo divino). En la siguiente cita, Aquiles Leandro explica muy bien de qué se trata todo esto de la “Idea” y por qué razón va más allá de lo que nosotros percibimos.

“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, 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)**

Como vemos, la acepción de este término es para Platón algo mucho más significativo de lo que se cree. Pero ¿por qué sufren los personajes aquél deslumbramiento ante las ideas si ellas irradian perfección? No quiere decir esto que no deseen alcanzar el fin último de ser más perfectos, sólo que lo que se muestra dentro del cielo empíreo, esta realidad superior, es más potente y sobrepasa todas nuestras capacidades. Como seres humanos, unión de materia y espíritu, sólo somos capaces de notar únicamente porciones del todo que nos rodea.

En una segunda y muy breve historia se hace referencia al concepto de justicia, sin embargo no se desarrolla del todo. Esto se motiva en la continuidad de

“Vincent y Clementina”. Para otra publicación, podría aparecer un capítulo más completo que contenga todo el concepto, sin embargo, con Anthony Kenny podremos comprender de dónde salió la inspiración y contenido del episodio llamado “7 - 8”.

Según Platón, dice Kenny, “la justicia consiste en hacer cada uno lo que le toca u ocuparse de sus propios asuntos. Es la armonía entre las clases”. Entendiendo estas clases como las que se dividen según las tres virtudes de la polis (sabiduría, valor y templanza), enmarcadas en una cuarta: la justicia. Estas cuatro virtudes trabajando en conjunto, son capaces de garantizar la concordia entre los ciudadanos. **(Kenny, 2005)**

Hablamos entonces de armonía, concordia y ocuparse cada uno de lo que le corresponde. Por esta razón, encontramos que en ciertos aspectos de la vida, lejos del resultado matemático de una simple resta, decir “7 - 8” cuando nos referimos a ocho personas que se ocuparon de los que debían ocuparse (en este caso, pagar parte de la torta) y dejar por fuera a una de ellas, es un auténtico problema de justicia.

Siguiendo en el orden cronológico de los temas de la publicación, nos topamos con el capítulo del “Mito del cine”. Así como en la alegoría platónica del “Mito de la caverna”, éste explica, usando un ejemplo modernizado, la manera como percibimos la realidad a la luz del conocimiento. Aquiles Leandro explica la alegoría de la siguiente manera:

“El segundo mito, el de la *Caverna*, pretende sugerir lo que Platón piensa sobre la naturaleza de las cosas concretas, materiales, de este mundo. 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 a éstas el nombre de las cosas

mismas y no creen que exista otra realidad que la de ellas. (...) 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)

Para complementar esto sólo basta citar el diálogo de uno de los personajes del capítulo que tratamos en comparación con lo descrito por Aquiles Leandro. Dice El Narrador refiriéndose a la unión entre la alegoría platónica y el “Mito del cine”:

- 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... es el conocimiento perfecto de las ideas que nos alejan de la ignorancia misma.

En cuarta instancia, tenemos el capítulo llamado “El Maravilloso Mundo del Supermercado y el Mito del carro alado”. Como su nombre lo indica, hace referencia a esta alegoría que, aunque no aparece en “La República”, sino en “El Fedro”, es indispensable para comprender el pensamiento de Platón. Explica varios conceptos que permiten conocer de una forma directa lo que este filósofo antiguo quería mostrarnos. Habla sobre el cielo empíreo, sobre el alma, la razón, el bien y los apetitos sensibles; nos muestra que el exceso es negativo y que todo lo que vemos a nuestro alrededor proviene de las ideas. Dice Leandro:

“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)

Vincent no quiere hacer su tarea, por lo que el dibujante, un ser superior a él, mas no alejado del todo, lo pone a prueba en un sueño. Al hacer que su carro alado se desboque hacia el caballo negro, le hace comprender que debe utilizar el auriga de la razón para obtener el equilibrio y que la perfección sólo se encuentra cuando seguimos el camino recto hacia el bien.

Para terminar con este apartado, sólo basta describir un poco la portada. Se trata de un cuadro mundialmente conocido que no necesita de mucha explicación. Es “La escuela de Atenas” de Rafael Sanzio; en él aparecen todos los filósofos y sofistas de aquella época. Platón, a la entrada de su academia, señala el cielo empíreo de las ideas, mientras que Aristóteles, su alumno, señala la tierra. El título de “Vincent y Clementina – Monstruos Lógicos”, no precisa decir por ninguna parte que se trata sobre Idealismo Platónico, pues la representación del cuadro lo dice por sí solo y sería incluso redundante.

9. Aspectos Gráficos

- **Formato:** Cómic Book estilo Tira Cómica impreso a manera de revista, maquetado en “Lomo a caballo” y engrapado desde el centro.

- **Tipografía:** pese a que en la mayor parte del cómic todos los textos y números se encuentran hechos con la letra del autor a mano alzada, tanto para la portada como para la contraportada, se utilizó la tipografía “Like Giselle”.

- **Títulos:**

a) Portada: Lleva el logo vectorizado en Illustrator de “Vincent y Clementina” como título y debajo, con menos presencia, el subtítulo del número “Monstruos Lógicos”.

b) Parte Interna: Los títulos son ilustrados y escritos a mano alzada por el autor.

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

- **Colores:**

a) Portada y contraportada: fueron impresas en colores vivos para llamar la atención. Las túnicas de Vincent y el monstruo manejan las mismas tonalidades del cuadro “La escuela de Atenas” de Rafael Sanzio, al igual que el fondo que los rodea. El rojo degradado hacia anaranjado de los bordes representando calidez tiene como motivo atraer la mirada y generar alegría; esto en relación con el optimismo siempre presente en todas las historias.

b) Parte interna: Se manejan únicamente escalas de grises para dejar ver el trabajo a lápiz y no perder la esencia de la Tira Cómica clásica.

- **Aspecto exterior:**

a) Portada: Emula de una forma colorida el cuadro de Rafael Sanzio “La escuela de Atenas” para hacer saber al lector que se trata de un cómic sobre Idealismo Platónico.

b) Contraportada: Muestra al filósofo abrazando a Vincent en colores igual de vivos que en la portada y lleva una frase invitando a leer.

- **Materiales**

Los materiales usados para llevar a cabo el proyecto en su primera fase fueron: papel bond encuadernado, tres lápices Mongol número dos, un borrador de nata, dos sacapuntas, un marcador negro de punta fina y un bolígrafo negro. En la fase de impresión se hizo uso de papel Glase o Mate en gramajes 150 (parte interna o “tripa”) y 250 (portada).

10. Conclusión

Todo medio de comunicación, sea tradicional o alternativo, tiene una enorme capacidad para difundir ideas trascendentes. Este potencial suele ser desplazado en la actualidad por la simple necesidad de entretener. El contenido, en gran parte de los casos, es relegado a un segundo plano, lo cual genera una enorme crisis intelectual. Este problema moderno sirvió como impulso para la creación de “Vincent y Clementina”, pues surge como un Cómico Book que trata de llevar un mensaje didáctico cuyo fin es obtener algo más que una respuesta estética del lector.

Así como ya lo hicieron Quino y Bill Walterson en el pasado, la idea es utilizar el cómic como medio de comunicación alternativo para llevar mensajes importantes y, hasta cierto punto, serios. “Vincent y Clementina” toma el Idealismo Platónico y lo muestra de una forma atractiva para aquellas personas interesadas en aprender algo sobre filosofía sin dejar de lado el entretenimiento, lo cual lo hace apto para todo tipo de público.

A lo largo de todas estas páginas, se demostró de qué manera es factible la creación de Cómico Book con el objetivo de educar y recrear a la vez; es una empresa posible cuya utilidad trasciende más allá de la pura diversión, colocándose como una alternativa al momento de estudiar temas que podrían resultar áridos o complejos.

En cuarenta páginas de cómic, a través de las entretenidas historias de Vincent, Clementina y sus abuelos, se ilustraron nociones y características del Idealismo Platónico, dejando el campo abierto para nuevas publicaciones a futuro. Conceptos como “idea”, “cielo empíreo”, “justicia” y las alegorías más famosas de la historia de la filosofía, dieron vida a los cinco episodios de un pequeño libro que trata de reivindicar la presencia del mensaje en la actualidad.

11. Anexos

Ejemplo de página del cómic



Guiones.

A continuación se presentarán los distintos guiones del tomo “Monstruos Lógicos” de “Vincent y Clementina” separados por viñeta o cuadro de ilustración y texto.

Guión #1: Vincent y Clementina en: “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 lejana de la casa del árbol.

V12: Vista de la entrada de la casa del árbol con las manos mojadas de Vincent tratando de subir.

V13: Vincent desconcertado 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 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 (sólo se ven sus manos sosteniendo un sobre del que sale un dibujo): Dice que... que...

V20: El mismo sobre en manos de Vincent que 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: Se ve el papel transformado en una carta que dice: “Tengo secuestrado a tu abuelo en el mundo de las ideas ¡Sálvalo si puedes!” firmado por el Dr. Sartrex.

V23: 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!

V24: Clementina (disfrazada de súper heroína): ¡Oh Súper Vince! ¿Y ahora cómo entraremos al mundo de las ideas?

V25: Vincent: No te preocupes Niña Araña. En esta casa tenemos un portal dimensional que lleva directo al mundo de las ideas.

V26: Vincent (señalando una puerta al final de un pasillo que tiene un cartel que dice “mundo de las ideas”): ¡Ahí!

V27: Clementina: Increíble.

V28: Vincent (tratando de girar la manilla de la puerta con una cuerda): Debemos abrirla con mucho cuidado.

V29: Vincent (en contraluz recibiendo el brillo del mundo de las ideas) ¡Oh! ¡No puedo resistirlo! ¡Es demasiada perfección!

V30: Clementina (sufre con los ojos cerrados y trata de hacerse sombra con una de sus patas): ¡Mis ojos!

V31: Puerta abierta y un fuerte grito en letras grandes: “Aaaaaah!”

V32: Vincent mucho más perfeccionista sufriendo con los ojos cerrados sobre un jardín.

V33: Vincent: Clementina, no te veo, pero para sobrevivir a la perfección del mundo de las ideas debes imaginar que eres normal... no te dejes llevar...

V34: Vincent (aún acostado): ¡Y ni se te ocurra ver el sol porque puedes quedar ciega!

V35: Vincent (no se ve en el cuadro, sólo aparece clementina como una horrible tarántula gigantesca): Cle... Cle... ¿!¿Clementina?!?

V36: Vincent: Aaaahhh!!!

V37: Clementina: ¿Qué pasa? Me siento extraña.

V38: 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!

V39: Abuelo Tato (entrando a la casa del árbol): Apuesto que aquí sí está Vincent... ¡¿Muchacho?! ¿Dónde te escondes?

V40: Dr. Sartrex (metido dentro de un robot): ¡Hola Súper Vincent!

V41: 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!

V42: Vincent: ¡Abuelo! ¡Se supone que estás atrapado en el mundo de las ideas bajo las garras del malvado Doctor Sartrex!

V43: Abuelo Tato: ¡Oh sí! Casi lo olvidaba.

V44: Abuelo Tato (atrapado de golpe en las manos del robot gigante del Doctor Sartrex): ¡Auxilio!

V45: Dr. Sartrex: ¡Ahora morirán! ¡En el mundo de las ideas viven los conceptos y todo es tan perfecto que hierde!

V46: "Mientras tanto en la casa..." Abuela Aurora (piensa 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.

V47: Abuela Aurora (sale de la casa con un pastel recién horneado): Esto les va a encantar.

V48: Dr. Sartrex: ¡No soportarán mi rayo de perfección!

V49: Vincent: ¡Niña Araña! ¡Cuidado!

V50: Clementina (grita mientras Vincent salta y la protege del rayo): ¡No!

V51: Vincent (ilustrado de una forma mucho más realista y elaborada): ¡Duele!

V52: Abuela Aurora (con medio cuerpo dentro del mundo sensible): ¿Alguien quiere torta?

V53: Abuela Aurora (con la otra mitad del cuerpo dentro del mundo de las ideas): ¡Oh! ¿Qué sucede aquí?

V54: Vincent: Abuela, necesito tu ayuda ¡Debes salvar al abuelo del Doctor Sartrex y sobrevivir a la perfección de las ideas! / Clementina: Y yo te ayudaré.

V55: Abuela Aurora: ¡No teman! ¡Aquí está la Abuela de Acero al rescate!

V56: Abuela Aurora (lanzando la torta): Muere con mi pastel perfecto villano.

V57: Dr. Sartrex (Con el vidrio protector roto, pero aún con fuerza): ¡No puedes contra mí abuelita!

V58: Abuelo Tato: Pero yo sí sé quién puede.

V59: Clementina: ¡Es la verdadera perfección!

V60: Dr. Sartrex: Es el creador ¡Me deslumbro!

V61: Una mano gigante, en representación de lo divino, dibuja un pastel gigante para aplastar al Doctor Sartrex. Todos: ¡Está haciendo un pastel gigante! / Abuelo Tato (llevado por una tela de araña): Ahhh!!!

V62: Dr. Sartrex: Nooooo

V63: El Doctor Sartrex aplastado por el pastel. Todos: Gracias.

V64: “Mientras tanto en la realidad del mundo sensible”. Tía Ilda: ¿Qué hacen? / Abuela Aurora: ¿Tía... Ilda?

V65: “En la cocina...” Se ven a tía Ilda y a la Abuela Aurora tomando café.

V66: Tía Ilda: No deberían fomentar esta clase de juegos en el pobre muchacho... (Fin)

Guión #2: Vincent y Clementina en: “7 - 8”

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 “hola soy la torta”)

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!

Guión #3: Vincent y Clementina en: “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: ¿Será que los extraterrestres 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: Sólo 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: "...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: "Volvamos al presente" Abuela: no pasará nada, tranquilos, vamos...

V26: "7 minutos después".

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

V28: (asustados) Clementina: ¡Yo pago el taxi de regreso!

V29: Abuelo: qué raro que nadie hace la cola con nosotros.

V30: Abuela: no entiendo Tato ¿Será que ya entraron todos?

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

V32: Abuelo: pasen rápido, que seguro ya va a empezar... / Abuela (pensando): ¿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: "20 minutos después" Clementina: abuela ¿¿Será que nos quedamos ciegos!?

V36: Vincent: ¿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 segunda.

V41: Vincent: qué ¡Qué pasó! ¡No vi!

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

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

V44: “De pronto aparece en la entrada la silueta de una señora con un horrible sombrero”. / Comentario: Dios ¡Es horrible!

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

V46: 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: oh... ¡Puedo ver! ¡Es un milagro!

V50: Abuela: 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: ¡Fuera! / ¡Deje ver! / ¡Quítese del medio! / ¡Señora quítese! / ¡Váyase! / ¡Está tapando todo! / ¡No me deja ver!

V54: (Se ve la sombra del supuesto monstruo) 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: (El monstruo hace “RAAARRR”)

V59: (El proyector hace “RAAAARRRRRR”)

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

V61: Zapato volando, visual 1

V62: Zapato volando, visual 2

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

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

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

V66: Abuela: Mi héroe...

V67: (Visual de la pantalla rota) “y de pronto termina de abrirse la pantalla...”
“Cartel de luz del proyector”

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

V69: Abuelo: ahora sí estoy ciego...

V70: Narrador: 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...

V71: Segunda mitad del Narrador.

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 cosas de paz) hey, hey... a mí no me metan en sus problemas.

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

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

V78: Clementina: ¿Qué 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. FIN.

Guión #4: Vincent y Clementina en: “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 llamar 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 las salvas! ¡Y si puedes vuelves a poner mi cortina en su lugar!

V8: Abuela: ¿Qué te he dicho de las responsabilidades?

V9: Abuela: ¿Sabes lo importante que es estudiar?

V10: Abuela: no siempre se puede jugar...

V11: Abuela: claro, no te digo juegues, pero... pero... ¿Vincent?

V12: Abuela: ¿Me estás imaginando como un monstruo otra vez? / Vincent: ¡No abueliita!

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 ¡vigílaló! 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 reparara la puerta del horno y desapareció hace dos horas.

V20: “Mientras tanto, dentro del horno”

V21: Abuelo: ¿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 grade de fondo.

V27: Vincent dormido con un reloj gigante de fondo.

28: “10 minutos después”. Vincent: Clementina, no puedo más ¡Tengo mucho sueño! Mañana sigo haciendo la tarea ¡Son sumas EXTREMADAMENTE difíciles!

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: “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... será...

V45: “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: 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: ¡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: Se ve un paisaje del Maravilloso Mundo del Supermercado.

V54: 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: “Cartel de Espacio Publicitario” Vincent: ¡Oh! ¿Viste Clementina? ¡Es ensalada en bolsa de primera calidad! / Clementina: ¡Cuánto lujo!

V58: “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: ¡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 la cantidad de cosas que deja la gente en esos carritos de mercado!

V63: Vincent: ¡¿Podemos usarlo?! / Ferdinand: aún no; primero deben saber

algo...

V64: Ferdinand: el carro siempre representa el alma de quien lo maneje. Un caballo blanco es el bien...

V65: Ferdinand: ...y otro negro 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: ¡Wi!

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: "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 lo bueno de lo malo! ¡Conviértanlos en encurtido!

V82: "Cartel de 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 niño bueno y hacer mis tareas, pero por favor no me haga daño!

V85: "Y así termina el sueño"

V86: Vincent: ¡Aaahhh!

V87: Vincent haciendo la tarea.

V88: (Se ve la tarea) Vincent: ¡Listo!

V89: “2 segundos después”. (Vincent duerme)

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.

Guión #5: Vincent y Clementina en: “El concepto más puro”

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.

* 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 añaña, 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 añaña, pero sí varios compañeros de clase y una escuela que también aparecería de vez en cuando.

Si fuera adulto

- * Estaría loco. No sólo veía 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 añaña sería su única amiga y lo acompañaría a todas partes.

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

¡¡¡ABRA A ESTUDIAR!!!



Ejemplos de páginas de estudio que dieron pie a la creación de las historias.

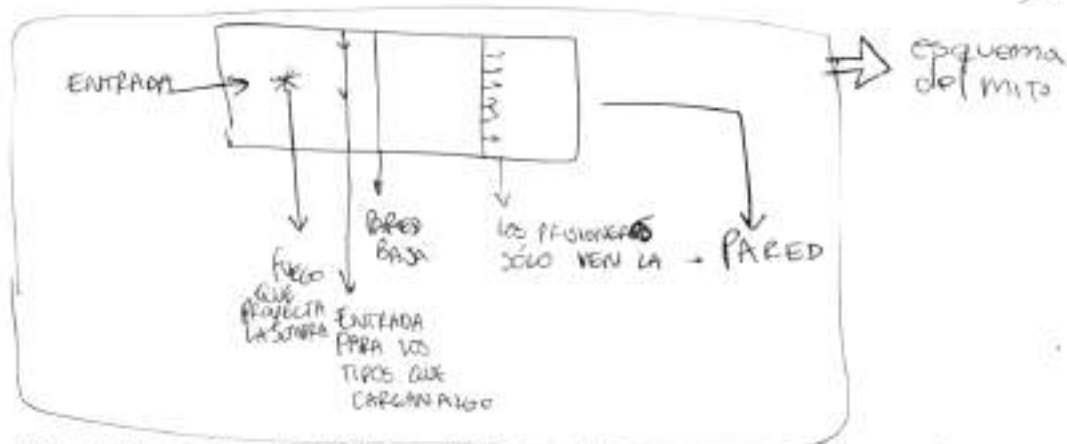
República de Platón

* Mito de la caverna

- 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 ~~(POR)~~ SOMBRAS PROYECTADAS EN EL CINE Y ECOS QUE
~~REBOTAN~~ REBOTAN CONTRA LA PANTALLA.

(MI EXPLICACIÓN PUEDE PROCEDER DEL SOMBRERO DE UNA
CERDERA 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.

TOCOS 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 DARÁ 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.

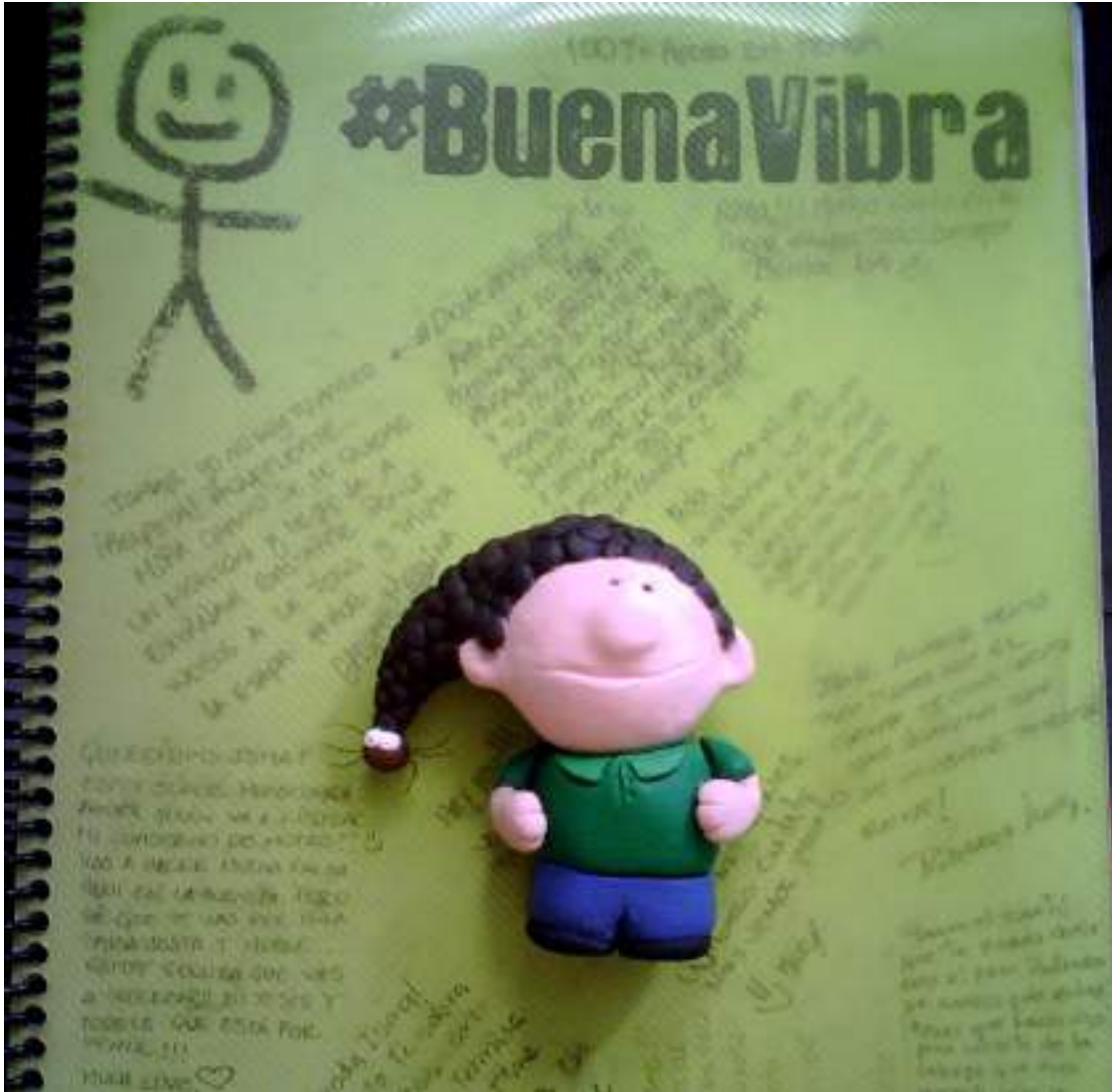
LE DOLERÍAN EL OÍDO Y LOS OJOS AL VER LA LUZ.
EL SOL LO HARÍA CIEGO.

PRIMERO VERÍA SOMBRAS, LUEGO REFLEJOS 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 COMPADecerÍA
DE ELLOS PORQUE AHORA ÉL CONOCE O ESTÁ MÁS
CERCA DE LA VERDAD

Fotos tomadas durante el proceso de creación del Cómics Book.



Vincent De cerámica junto al manuscrito.





Bibliografía:

- 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 Cómic 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

VANESSA

y Clementina

Monstruos Lógicos



ISMAEL
2011



"Buscando el bien de nuestros semejantes,
encontramos el nuestro"

Platón



DEDICADO A
ANDRÉS AGUIRRE VILLASIS

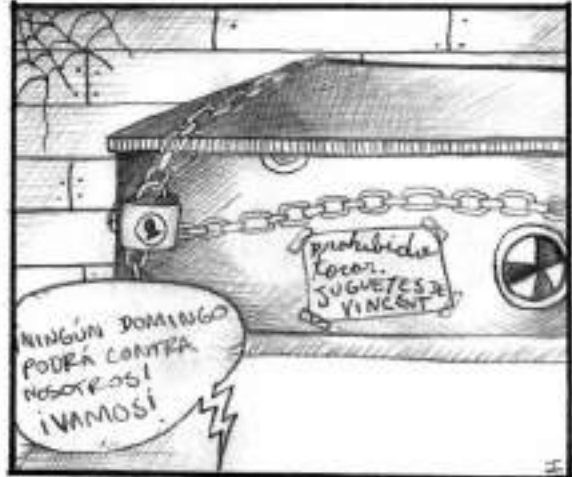
CONTENIDO.

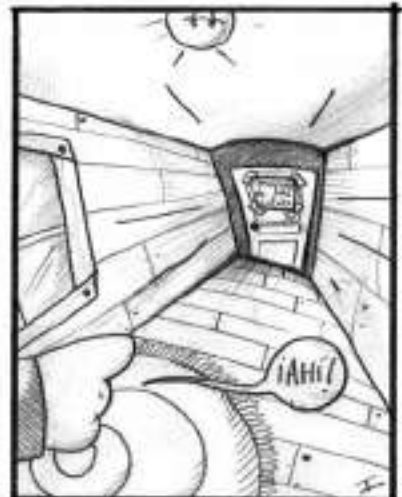
1. EL ATAQUE DEL DOCTOR SARTREX → 3
2. 7-8 → 11
3. EL MITO DEL CINE → 12
4. EL MARAVILLOSO MUNDO DEL SUPERMERCADO → 22
y EL MITO DEL CARRO ALADO
5. EL CONCEPTO MÁS PURO → 32
6. UN REGALO DEL AUTOR → 35







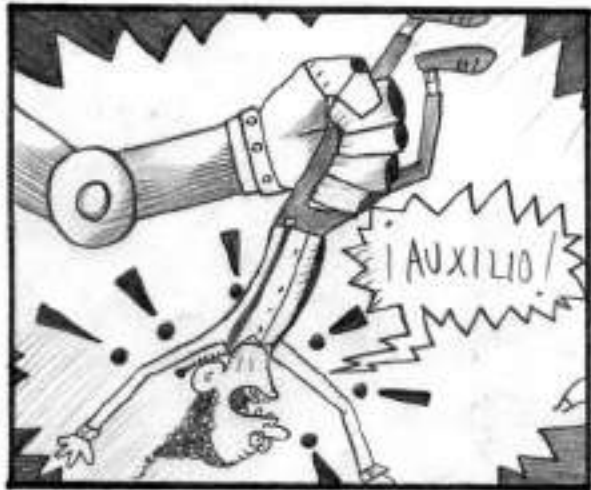


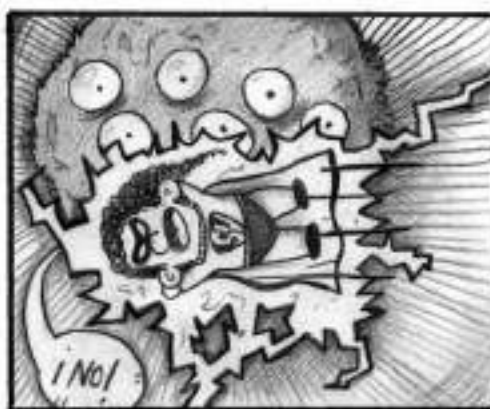




¡CLEMENTINA,
NO TE VEO, PERO
PARA SOBREVIVIR A
LA PERFECCIÓN DEL
MUNDO DE LAS IDEAS
DEBES IMAGINAR QUE
ERES NORMAL... NO
TE DEJES LLEVAR...



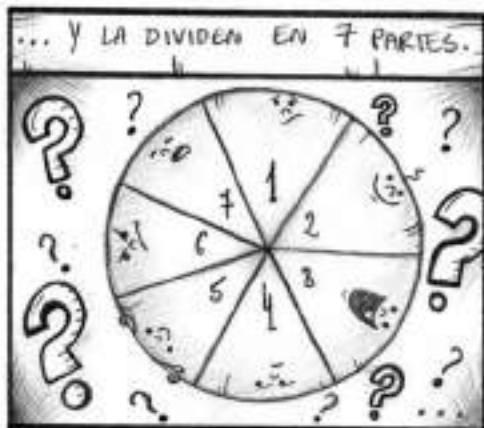




Y YO TE AYUDARÉ













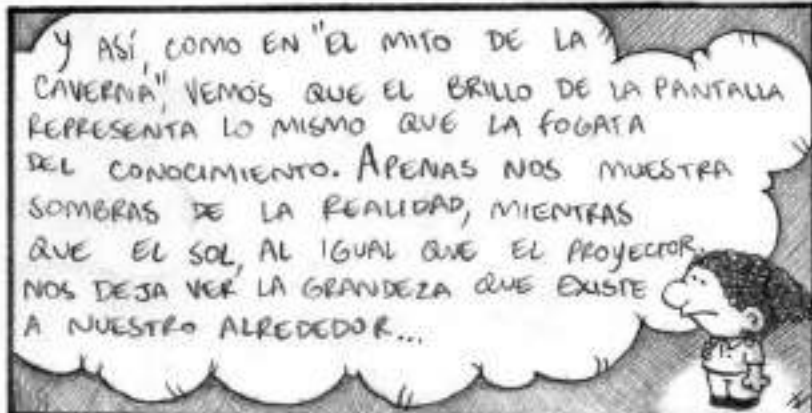
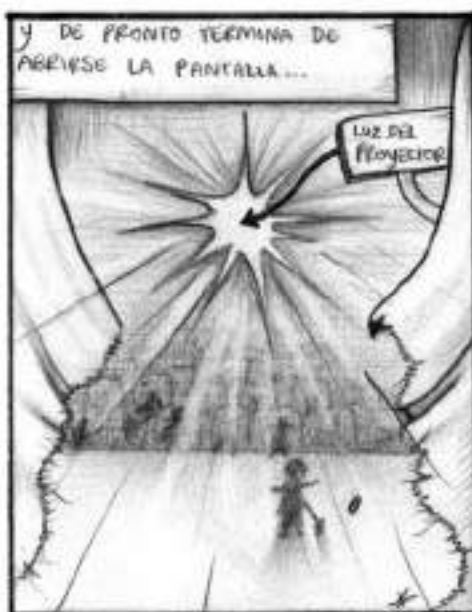


























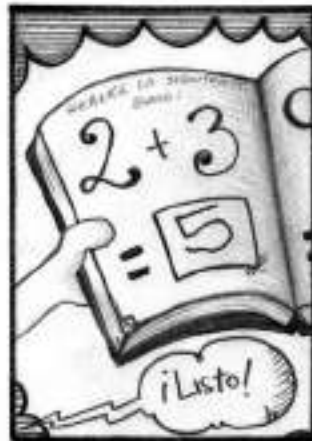








Y ASÍ
TERMINA
EL
SUEÑO.

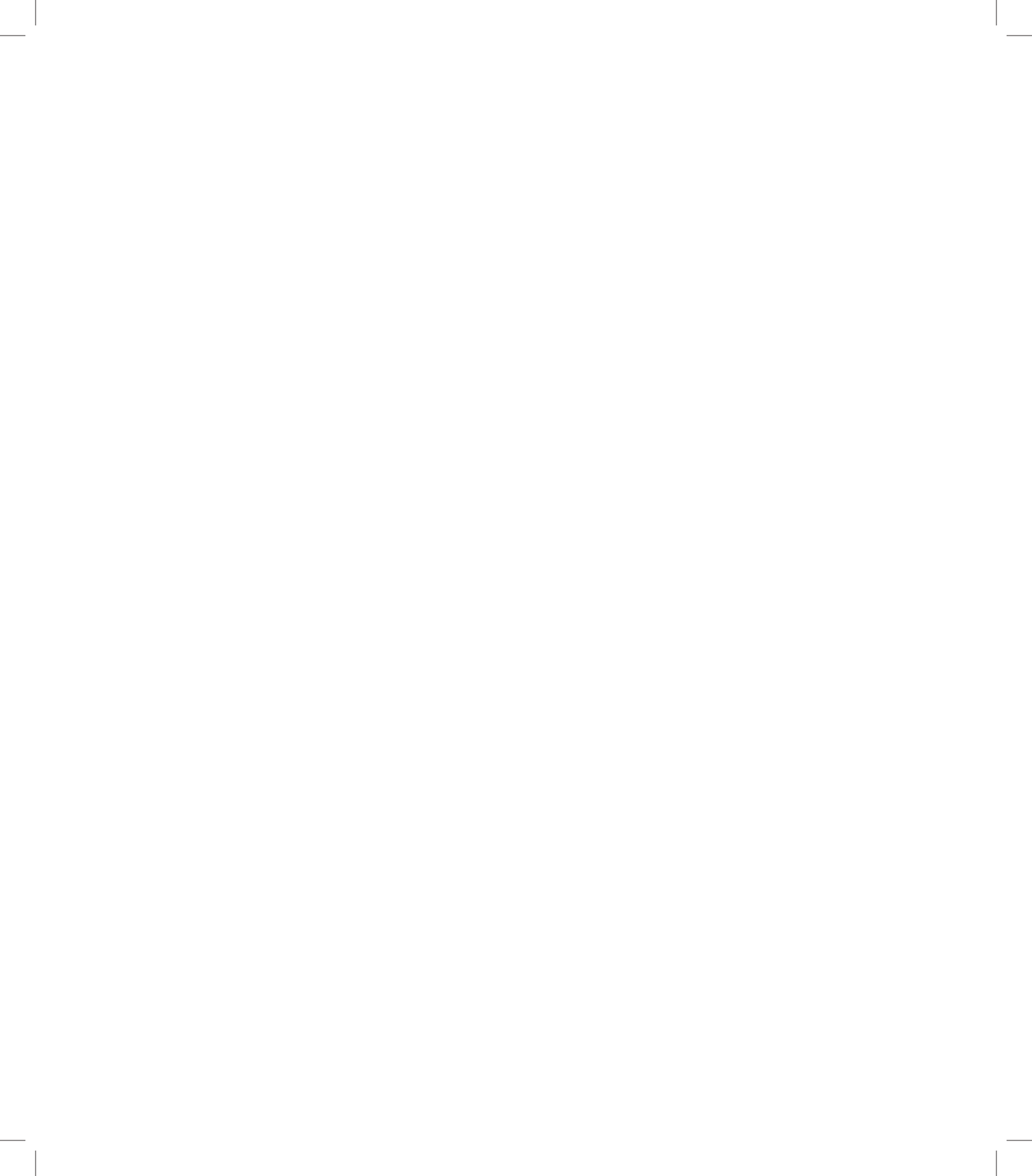


VINCENTE y Clementina

EN:

EL CONCEPTO MÁS
PURO





UN REGALO DEL AUTOR





X. MAA
2011.

DECALOGO DEL CÓMIC

Según Vincent y Clementina

Fuente: LA EXPERIENCIA.



1

1. DELIMITAR EL TEMA A SER TRATADO Y ESTUDIAR ANTECEDENTES.

2

2. PLANTEAR POSIBLES PERSONAJES. (Características y rasgos "personales")

3

3. ELABORAR UN STORYLINE Y EL ARGUMENTO GENERAL DE LA HISTORIA

← Crea un guion



5

5. CREACIÓN DE GUIONES PARA CADA EPISODIO

*BUENAS ENTAR DIVIDIDAS POR EL CONTENIDO DE CADA NUEVA IMAGEN, DIÁLOGOS Y DESCRIPCIONES.

SIGA POR AQUÍ

4

4. CREAR LA IMAGEN DEFINITIVA DE LOS PERSONAJES Y SUS PERSONALIDADES (CARACTERÍSTICAS, PERSONALIDAD)

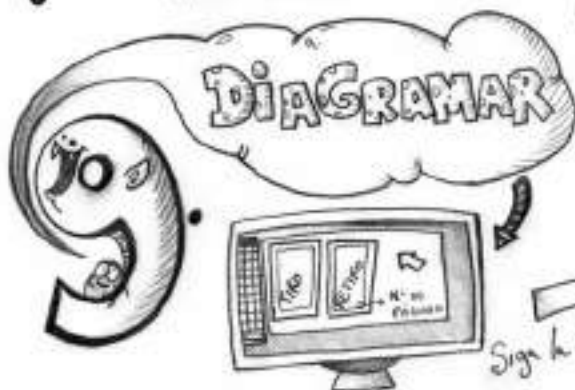
6

6. DIVIDIR LA PÁGINA EN EL NÚMERO DE VIÑETAS NECESARIAS

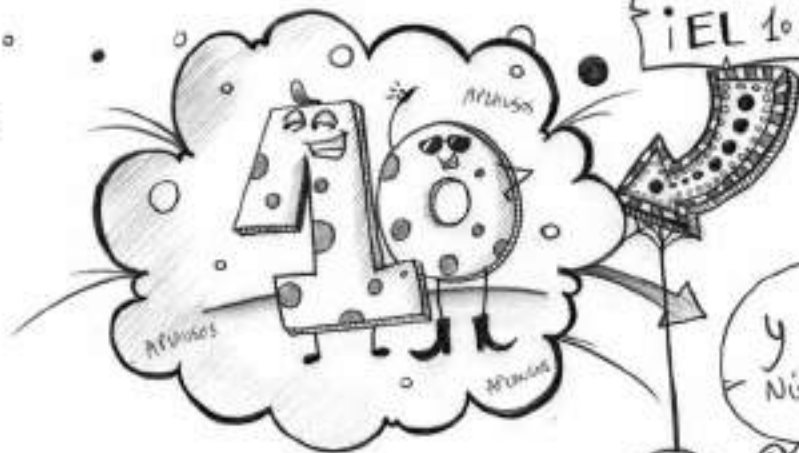
7

7. ILUSTRAR EL GUION EN CADA ESPACIO

¡Continuar con las lecturas!



Y AHORA, EL ESPERADO
NÚMERO 10; EL MÁS
IMPORTANTE DE TODOS LOS
NÚMEROS 10... ESTE ES
¡EL 10! 😊



Y ASÍ TERMINA
EL DECALOGO DEL
COMIC. 😊



AGRADECIMIENTOS

- * Prof. MIGUEL VÁSQUEZ
- * PILAR AGUIRRE
- * NATALIE LUIS
- * MAURICIO BLANCO
- * EQUIPO DE HENER GROUP



Felipe
2010

