



TRENCÓMIC

Plataforma digital de lectura y creación de webcómic

Autor: Tomás Andres Ortega Araya

Profesores guía: Sr. Herbert Spencer y Sra. Katherine Exss

Institución: Pontificia Universidad Católica de Valparaíso
Escuela de Arquitectura y Diseño

Carrera: Diseño Gráfico

Fecha: Diciembre del 2017



Introducción

Prologo	5
Cómic digital: Experiencia de lectura y límites del género	6

Textos fundamentales: Contexto del cómic digital

El cómic, una cuestión de formatos	12
Lectura en el entorno digital	15
El cómic en el entorno digital	16
Motion comic: el nuevo soporte del cómic	17

Análisis y conclusiones: Propuesta de formato y lectura

Análisis	20
Propuestas	28

Modelos y esquemas: estructura y organización de la propuesta

Modelo de proceso de creación de un web-cómic	32
Modelo de proceso de creación de un cómic para la plataforma	33
Mapa de clases de la plataforma web	40
Partituras de interacción del proceso de subir un cómic	42

Primeras Wireframes: elementos en vía de comprobación.

Pruebas de cómic	46
Wireframes del montador para comics, Primera versión	50
Wireframes del montador para comics, Tercera versión	54

Maquetas finales: Afinación de la interacción

Primeros estilos	58
Iconografía	59
Maquetas	60
Conclusión	74

Definiendo un nuevo espacio para la lectura del cómic

El estudio y la propuesta que nos presenta Tomás se inscribe en el espacio de la novela gráfica, más precisamente el cómic, y lo hace como admirador de este género, lector de diversas ediciones y creador. El soporte digital que provee Internet pareciera, a primera vista, ser la evolución natural para la lectura y distribución de cómics. Sin embargo, la naturaleza del formato, en su geometría y tamaño —sin mencionar la inercia propia de la tradición gráfica material— ha vuelto dificultoso este traspaso.

Los formatos digitales más difundidos son aquellos que replican facsimilarmente a la página impresa, solo con pequeños encuadres o transiciones animadas entre ellos, al modo de efectos de cámara (zoom-in, zoom-back, dolly, etc.), respetando siempre la secuencia y el orden de la página que opera como original canónico al que no se está dispuesto a renunciar.

Ciertamente la propuesta espacial del cómic es compleja, la partición de la página desde las viñetas que la ordenan, la ritman o transgreden, siempre al servicio dramático del contenido, es ciertamente la invención que nos trae este espacio gráfico.

Aquí, Tomás se pregunta: ¿Cómo podemos concebir esta potencia en la relación texto-imagen ahora en la pantalla que ya tenemos en el bolsillo? ¿Cómo podemos re-originar

un espacio nuevo de lectura de cómic, ahora nativo digital? Y no sólo pensando desde el lector, sino también desde el creador: ¿Cómo podríamos instalar un soporte para la creación de cómics digitales capaz de insertarse en el flujo de trabajo de sus creadores, tanto dibujantes y guionistas?

Tomás nos propone entonces dos cosas. Primero, un formato de lectura apaisado que en su desplazamiento horizontal revela un su tiempo y espacio, espacio en profundidades variables definidas por sus velocidades de desplazamiento (lo más próximo, rápido y fugaz; lo lejano, lento y más permanente). Lo segundo que propone Tomás es una herramienta de trabajo para los creadores. Se trata de una aplicación de escritorio que articula las distintas fases de la creación de un cómic en un orden lógico y congruente al modo actual; desde la escritura del guión hasta su publicación, parando por el concepto de arte, la creación del storyboard, el montaje, la inserción de globos de texto y la previsualización final.

El proyecto, llamado Trencómic, todavía está en la fase de concepto y diseño preliminar. Lo que propone es un argumento que ojalá ayude a Tomás a involucrar a otros y conformar un equipo multidisciplinario que logre materializar esta visión en una plataforma de creadores y lectores de comics digitales.

Cómic digital : Experiencia de lectura y límites del género

Abstract

Con el avance de las tecnologías visualización en dispositivos, los distintos formatos impresos han poco a poco migrado a estos nuevos aparatos, desligando la palabra y la imagen de un soporte físico, y convirtiéndolo en información. Los cómics no son ajenos a esta transformación, y han tenido que adaptarse a nuevos soportes, lo que implica una nuevas experiencias de lectura. Si entendemos al cómic digital, como un mundo de composiciones formados tanto por formatos para impresiones como para plataformas digitales, y comprendiendo el contexto actual de múltiples tamaños de pantallas, y nuevas tecnologías multimedia, que son capaces de integrarse al cómic. ¿Hasta qué punto se puede estresar la narrativa y composición visual del cómic-digital sin romper su carácter propio?, de igual forma entendiendo las nuevas plataformas que alojan estos comic y mirando desde el área de la usabilidad y la experiencia de usuario ¿cómo estos formatos deben entregar una nueva experiencia al lector?. La investigación recae en el decantamiento de los factores que deben estar presentes para la composición o reestructuración de un cómic-digital, conciliando su carácter como género, y la nueva experiencia de lectura pensada en el usuario (lector) de distintos tamaños de pantalla.

Desarrollo

Los cómic comenzaron por popularizarse a principios del siglo xx, en pequeñas tiras de periódicos de estados

unidos, con el pasar del tiempo su narrativa se hizo más compleja y dieron un salto al componer una revista solo de tiras, las que en un principio eran a solo dos tintas y con la evolución de la tecnología estas pasarán a la cuatricromía, con la evolución de la narrativa dieron el otro salto a la que es llamada la edad de oro de los comic en la década de los 30, con action comic y detective comic, revistas de comic (comic-book) que lograban ser seriales, en un principio estas historias eran enfocadas solo para niños, pero en la década de los 60' el paradigma se rompe con el genero comix, donde se comienza a escribir sobre temas políticos, y en general sobre temas mucho más complejos que daban un reflejo de la realidad, luego de esto se comienzan a editar comic de mayor extensión y peso literario (novelas gráficas), ya en los años 90', ya con una evolución de métodos de impresión avanzado, los autores amateur de cómics comienzan a comercializar sus tiras y dan pie a los fanzine (FERNÁNDEZ, R. V.,2014). El principio de siglo XXI, da pie al comienzo de la era digital del cómic, algunos comic comienzan a hacerse completamente digitales, mientras que los análogos comienzan a ser registrados digitalmente. En la actualidad la tecnología de visualización ha llegado a tal punto de resolución que la impresión de archivos no sea imprescindible para una correcta lectura de este, en el año 2010 se vendieron 10.400.000 unidades, y en 2015 (el último año estudiado), se vendieron 20.200.000 unidades (International Data Corporation, Pew Research, 2016). Dato que refleja el cambio de los hábitos de lectura de las personas, y el cómic como formato también aspira a ser parte de este cambio, ya existen distintas plataformas que albergan los comic, entre ella están comixology (plataforma patrocinada por amazon), lenzhin (plataforma para leer comic coreano), tapas (plataforma para leer fanzine), entre otras. Este nuevo soporte trae consigo también, nuevas

experiencias de lectura, dado que el espacio digital desliga la palabra y la imagen de un espacio físico (la revista o libro), y lo transforma en elementos abstractos, esto abre la posibilidad de que elementos multimedia se integren a la narrativa del cómic y que este se reestructure como en una nueva composición que escapa de los márgenes de la página física. Entendiendo que el cómic digital aún está en transición y que dentro de este aún existen formatos que fueron pensados para la impresión, y otros que fueron compuestos exclusivamente para ser presentados en una plataforma digital, y que estos en algunos casos presentan narrativa compuestas con elementos multimedia ¿Hasta qué punto se puede estresar la narrativa y composición del cómic-digital sin romper su carácter propio?

Definición de cómic

El cómic se puede definir como "arte secuencial" (Will Eisner), esta es una definición que intenta representar el tipo de narración que se aplica en el cómic en su relación de imagen a imagen. También existe una definición que profundiza más en estructuración de la narrativa más propia de este género "Ilustraciones y otro tipo de imágenes yuxtapuestas en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector"(mccloud), esta última definición es la que orienta cuál es el límite que puede alcanzar esta forma en relación a los elementos multimedia que se pueden presentar en unas nuevas composiciones.

Visualización y accesibilidad

Desde el comienzo de la estructuración de cómic digital a principios del siglo XXI, se han recurrido a distintos

modos de exposición de imágenes, en un principio los comic digitales se distribuyen a través de dvds, estos eran los formatos hechos para impresión que se reproducen a según un tiempo predeterminado, en los dvds se incluían: animaciones, sonido y archivos extra, como ilustraciones y notas de los autores. En la actualidad los visualizadores de cómic de formatos para impresión, luchan contra el desafío de las resoluciones de pantalla dado que estas no son lo suficientemente buenas para que el texto se pueda leer correctamente. Una de las soluciones de las soluciones de accesibilidad que son entregadas por (Ponsard C., Ramdoyal R., Dziamski D., 2012) es hacer un zoom a la viñeta, esta es el elemento más mínimo en el comic, es donde sucede un espacio temporal en que se realizan las acciones narrativas, el software es capaz de reconocer el las viñetas y los cuadros dentro de esta, y su orden en la narración, ya sea en formato cómic o en formato manga (se lee de derecha a izquierda) este modo, también viene con una reproducción automática de las viñetas. También se incluye otra solución de accesibilidad, que es un lector de viñetas automático, mediante un ROC (reconocimiento óptico de caracteres), lo que da la posibilidad a personas con problemas de vista a ingresar a la narrativa (Ponsard C., Ramdoyal R., Dziamski D., 2012), ambas aplicaciones viene a enfrentar el problema tipográfico. Según explica Mccloud, la viñeta existe por sí misma y existe en su contexto (la página), cuando se hace un zoom a la viñeta lo que sucede es que el ritmo de lectura es robado, y la interacción de los elementos también (Scott Mccloud, Jiménez-Varea, J., 2004). Límites del género En el otro extremo está la aparición del motion book, este es una adaptación de comic que son hechos para impresión (en su gran mayoría) y fueron adaptados para ser visualizados en smartphone, la narrativa de género está compuesta por las viñetas

del cómic de base, reestructurado, y con aplicaciones de elementos multimedia, como animaciones cortas, parallax (superposición de elementos en movimiento), sonidos, y música de fondo (Curiel, J. C. A., 2013). En gran medida la similitud de este formato con elementos cinematográficos son muchas, y bajo la definición de Mccloud este género se rompe casi completamente con el ritmo de lectura propio de un comic, agregando elementos de sonido y música, capas de información que no están pronosticadas para este género.

Cómic digital desde la usabilidad

Desde el punto de vista de la usabilidad la lectura digital debe tener elementos agregados o cualidades que le den valor a esta por sí misma, esta debe responder a la pregunta de ¿qué cosas tengo que no tenga un libro físico?, porque un usuario como lector tiene entendido que un libro tiene sus cualidades, de las que se puede destacar la tridimensionalidad del objeto libro, que presenta valores para la comprensión de este, y funciona como un buen indicador de memoria visual, además de entregar una experiencia de lectura que involucra colores, olores y texturas (Cordón-García, J. A., 2017). La lectura digital puede entregar un mundo de posibilidades en la experiencia de lectura, Whitney Quesenbery propone integrar un equipo de profesionales que acompañen al editor a convertir el recorrido de la lectura en una nueva forma de leer. Hace un llamado a los editores a que se interioricen en distintas áreas del diseño y de ux (Kostick, A., 2011), esta forma debe responder a las preguntas ¿Qué sabemos acerca de la forma en que interactuamos con los nuevos soportes que sustituyen a los medios convencionales? ¿Cómo se representa y

gestiona el conocimiento y la experiencia del pasado a través de los nuevos medios? ¿Cuáles son las formas en que nos relacionamos con estos objetos de conocimiento y la información que contienen? ¿Qué impacto reviste la confluencia de formatos y medios en la experiencia de lectura? ¿cuáles son los comportamientos de estos usuarios en entornos digitales? ¿Qué tipo de recursos necesitan, qué recursos utilizan, por qué se produce el rechazo o aceptación de unos en detrimento de otros?. ¿Al cambiar la tecnología y el proceso se modifica el tipo de lectores? ¿Es decir, qué elementos de los libros impresos son valiosos o incluso imprescindibles en el nuevo contexto digital, y qué nuevas funciones son lo suficientemente importantes para lectores e investigadores y susceptibles de desarrollo? (Cordón-García, J. A., 2017), y cada vez la experiencia de lectura debe ir en pos de que el usuario sienta cómodo y pueda ingresar de nuevas maneras al contenido. Ante esto último nace la pregunta ¿Qué es de mayor importancia, la composición del cómic o la experiencia del usuario?. Basado en las primeras definiciones y en el carácter propio que tiene un cómic como género, es necesario preservar una experiencia de lectura en la que el lector pueda obtener una respuesta estética del lector, a través de elementos visibles yuxtapuestos, y dentro de este aspecto mantener el ritmo de lectura, en otro aspecto también es necesario pensar en la experiencia del lector, dado que el formato para impresión es un formato que está marginado a la proporcionalidad de una doble página, la reconstitución de este es necesaria, así como en el motion comic, recompone la página en base a las necesidades de la animación y la interacción en el smartphone, el cómic impreso debe ser recompuesto, en pos de las normas básicas de usabilidad, para que el usuario no solo pueda acceder desde un computador de escritorio, sino que desde cualquier

dispositivo móvil o estático. Lo mismo sucede para aquellos comic que son hechos con la intencionalidad de ser expuesto en un formato digital, con mayor razón estos deben ser accesibles desde su propio dispositivo, como una prioridad previa a su relación con el formato impreso. Esto no rompe con lo que se declara como género de cómic, sino que de espacio a un nuevo formato de lienzo donde las historias pueden ser narradas.

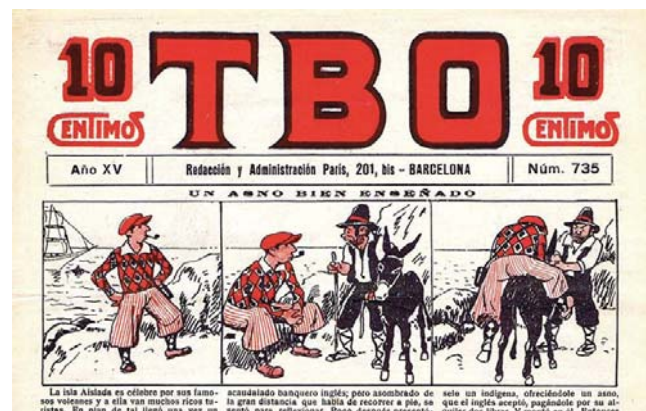


Textos fundamentales: Contexto del cómic digital

En esta unidad se exponen textos que ayudan a visualizar el panorama pasado y actual del cómic, sus características y transformaciones. Para poder de manera posterior abrir paso al estudio de casos.



Tira publicada en el Chicago Tribune Syndicate, hecha por Frank King, da pie a las tiras episódicas.



Revista española tbo que nació en 1917. Interior a dos tintas.



Action comic es el comic book que da pie a historias de superhéroes, junto con detective comic dan vida a la era de oro del cómic. Portada.

El cómic, una cuestión de formatos

Breve línea de tiempo del cómic

Las tiras de prensas nacen en 1895 en una página de los diarios dominicales de estados unidos, el desarrollo del género llevó a la división de éste en distintos subgéneros según su temática y personajes. Con su desarrollo narrativo, fueron naciendo historias que siguen una línea temporal, lo que permite un desarrollo del conflicto que duraba más de una sola tira. Este suceso derivó a que los autores buscarán formas de tener a sus lectores a la espera de cada edición, y al mismo tiempo tratar de atraer nuevos lectores, sin que se pierdan dentro de la secuencia temporal. Una de las ideas narrativas fue crear personajes que envejecen con el pasar del tiempo, al igual que los lectores.

La revista europea nacen a principios del siglo XX, las tiras comienzan a tener mayor autonomía, se separan del periódico y adquieren la viñeta como un elemento secuencial marcado, las revistas constan de entre 4 y 8 paginas y estan impresas a 2 tintas, los dibujos siguen siendo más que acompañantes del texto, y es una propuesta de los diarios que apuntan a un público infantil.

El comic book hizo su debut en 1929, con la publicación de The Funnies, la revista contenía tiras de ediciones anteriores de periódicos, números más adelante contendría numeros originales, la revista duró 31 ediciones y dejo el espacio abierto para el comienzo de otros book comics. Con la aparición de Action comic (superman) y Detective comic (batman), empiezan a aparecer historias autoconclusivas de vaqueros y superhéroes. Este modelo da pie inicial a una consolidación del cómic como un género narrativo, que pueda salir de los temas humorísticos e infantiles. En los años 70 y con el apoyo de artistas europeos y sus ideales, el cómic comienza el rumbo de historias más adultas.



Las aventuras de tintín, fue una de las precursoras del género, alcanzando rápidamente ediciones en otros idiomas. Portada



Zap una revista de Robert Crumb, uno de los autores más importantes del comix estadounidense. Viñeta



Contrato por dios, la primera novela gráfica, está consilia los elementos narrativos con los gráficos, por lo mismo entra dentro de esta categoría

El álbum da comienzo en europa a la par con el comic book, el cual siguió una misma línea, con la diferencia que en europa dio pie a la experimentación de distintas temáticas, y narrativas, que junto con el nacimiento del comix, potenció su capacidad de tratar temas para un público adulto. una de las grandes diferencias con el cómic, son la calidad de los materiales del libro, tiene un mayor cuidado en el diseño e impresión del objeto. Este género dio el primer pie para las novelas gráficas.

El nacimiento del comix underground, en los años 60 este tipo de cómic, tenía índoles político, con ideologías fuertes, lo que apuntaba a tener un público adulto, con pensamientos críticos. De esta forma cambió el estereotipo que se tenía de la narrativa del cómic, el cual hasta ese momento se dedicaba a hacer historias infantiles y de humor.

Paralelo al periodo del comix, nacen las novelas gráficas, un género del cómic mucho más complejo, el cual en un principio fueron historias literarias adaptadas para ser dibujadas, y más adelante fueron comic con una historia bien escrita.



shigai-sen comic extraído del sitio subcultura.es, sitio que aloja comic amaterur. Portada.

Entre las décadas de los 60 y 90 (o hasta el día de hoy), se desarrolla un formato de mini comic, este consta de las mismas características de un comic, pero en tiradas cortas, normalmente son por un único autor y tiene un público muy reducido. tiene una producción más bien amateur.

Lectura en el entorno digital

La aparición de un nuevo sostenedor de la lectura modificó por completo la forma en que pensamos un libro, cambió la realidad en que el autor debe escribir el libro y la realidad en el que el lector lo recibe, la forma en que se debe editar el contenido es completamente nueva. La forma en que se debe tratar el contenido textual se basa en cómo el lector debe adaptarse a las nuevas objetos de lecturas (computador, tablet, smartphome) y los intermediarios que existen para entrar en el contenido.

La lectura original del texto se ve afectada, dado que el lector puede leer un mismo texto en distintos dispositivos, lo que afecta completamente en el contexto de la lectura. Esto aumenta más aún cuando las interfaces de los distintos dispositivos son distintos y tienen distintas funcionalidades. para poder diseñar un interfaz hay que tener claro muchos factores, dado que no es solo necesario saber que se lee, sino también donde y como se lee.

¿Qué sabemos acerca de **la forma en que interactuamos con los nuevos soportes** que sustituyen a los medios convencionales?

¿Cómo se representa y gestiona el conocimiento y **la experiencia del pasado** a través de los nuevos medios?

¿Cuáles son **las formas en que nos relacionamos con estos objetos de conocimiento** y la información que contienen?

¿Qué impacto reviste la confluencia de formatos y medios en la experiencia de lectura? ¿Qué tipo de interacciones se producen entre los usuarios y los artefactos digitales?

¿Cuáles son los comportamientos de estos usuarios en entornos digitales?

¿Qué tipo de recursos necesitan, qué recursos utilizan, **por qué se produce el rechazo o aceptación de unos en detrimento de otros?**

¿Al cambiar la tecnología y el proceso se modifica el tipo de lectores? ¿Es decir, **qué elementos de los libros impresos son valiosos o incluso imprescindibles en el nuevo contexto digital, y qué nuevas funciones son lo suficientemente importantes para lectores e investigadores y susceptibles de desarrollo?**

Algunas de las preguntas a las que es preciso responder para articular una teoría sólida de la lectura digital.

El cómic en el entorno digital

El cómic digital visto desde su comienzo (2002)

Desde que se empezó a dibujar el cómic de manera completamente digital, apareció el concepto del contenido como sólo información, sin un formato físico que lo contuviera, estaba libre a las posibilidades.

Comenzando por el precio del producto este bajaría considerablemente, dado que el precio por impresión ya no estaría, lo que se estimaba que fuera una décima parte de su precio original. Por otro lado igualará la competencia de las grandes industrias de cómic (DC, Marvel) con las nuevas editoriales pequeñas, dado que estarían jugando en un mismo territorio en el que el mercado decidirá quien está a la cabeza. Dada las nuevas libertades que ofrece el formato digital, se habla de cómic que contengan imágenes en movimiento y sonido que acompañen a la lectura, se hace la comparación de estos con los DVDs que contienen escenas extras, comentarios de autores, componer mini videos dentro la lectura.

Esto hace aparecer la discusión de hasta qué punto un cómic es cómic, y cuando esto se convierte en otra cosa. dicha discusión no tiene mayor repercusión, dado que en realidad el cómic mientras mantenga su integridad narrativa, y a esto me refiero que se respeten la diagramación y concepción de la página inicial, y sobre esta se agreguen distintos elementos multimedia, que derivarían de la misma página. El cómic se basa en la sucesión de viñetas, cada viñeta es un periodo de tiempo y no solo un solo momento, cada viñeta puede contener texto, dibujo y representaciones gráficas de sonido y movimiento, en su conjunto cada viñeta configura la serie de sucesos

que componen la página o doble página del cómic. por la variedad de elementos que contiene el cómic, no es extraño para algunos ver en versiones digitales, movimientos y sonidos.

La mayor problemática existe al buscar la plataforma que permita la lectura del cómic, dado que esta se debe adaptar a la calidad y tamaño de la pantalla. La solución más obvia es tomar la doble página y adaptarla al ancho de la pantalla, el problema que nace de esto, es la legibilidad de globos de textos muy pequeños, existen navegadores de cómic que permiten ver viñeta por viñeta, lo que ocasiona la pérdida de la noción de la espacialidad de la viñeta, iguala la legibilidad perdiendo los rangos de importancia y además la composición de la doble página. bajo este mismo sistema de viñeta a viñeta, existe un sistema que hace cruzar las viñetas por la pantalla de manera automática, quitándole al lector la posibilidad de tener su propio ritmo de lectura.

Motion comic: el nuevo soporte del cómic

Proyecto de investigación y ejecución que trata al motion comic, un nuevo formato de comic trasladado al mundo audiovisual. se hace un estudio contextual de la realidad actual del web-comic y del motion comic. También se estudia la gráfica del cómic y los elementos utilizados en el motion comic para poder finalizar con uno propio.

¿Es el motion comic un comic o una animación?

Bajo las definiciones, un cómic es un arte secuencial, pero dichas secuencias son limitadas, en la animación estas son constantes y son hechas para que el espectador pueda tener concepción de movimiento, en el comic las secuencias no son necesariamente continuas, ya que estas son usadas para contar la historia. Al igual que en el libro, donde el autor describe escenarios y personas, y deja el trabajo de hacerlos reales a la imaginación del lector, el cómic también deja el trabajo del ritmo, las velocidades y el sonido a la imaginación del lector. A diferencia del cine, es se puede percibir con dos sentidos, la vista y la sonido, no jugando con la imaginación del lector ni su ritmo de lectura, sino que con las sensaciones de la construcción hecha por la imagen y el sonido. teniendo estas características presentes, se puede decir que el motion-comic tiene más similitudes con la animación que con el comic.

¿Pierde el cómic algunos elementos importantes que lo definen al hacer su adaptación al motion comic?

El motion comic al ser un género con muchos elementos traídos de la animación, cambian el papel del lector al momento de entrenarse al contenido. En el cómic el lector tiene un papel activo, donde parte de la información que no

se le entrega es rellena por medio de un trabajo mental, en cambio en el motion-comic, muchos de estos elementos se le dan al lector, como elementos narrativos, visuales y sonoros, lo que convierten al lector a un actor pasivo.

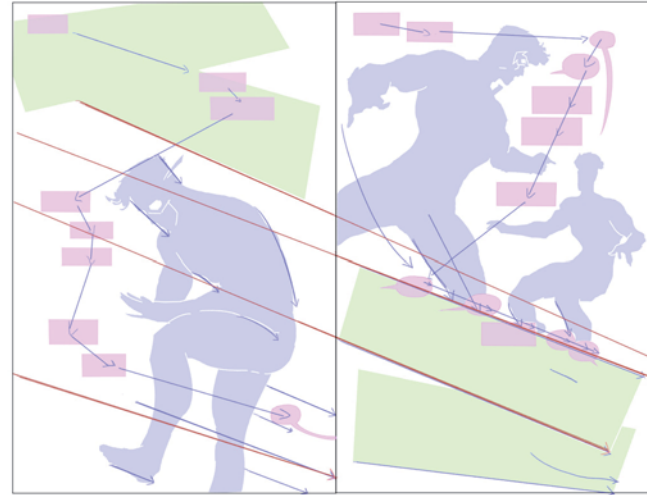


Análisis y conclusiones: Propuesta de formato y lectura

En esta unidad se analizan y comparan los casos de estudio, con el fin de responder una serie de interrogantes que entregarán los criterios para realizar propuesta.



Esquemas caso 3



Esquemas caso 5

Análisis de casos de estudio

¿Cual es el gesto visual de lectura?

Caso 3

La composición tiene relación con la doble página, y guía la mirada para hacer un mapeo en cada página individualmente. Los elementos se conjugan entre sí en un espacio limitado (la página) entendiendo su contexto de dualidad. La narrativa también se ve afectada por este formato.

Caso 5

La composición guía la vista para hacer un mapeo de toda la página individualmente, y a su vez en la doble página, pero los márgenes sugieren que la individualidad de la página tiene mucha importancia.

Caso 7 y 4

Son comic digitales que se componen de manera vertical, la disposición de los elementos guía la vista para hacer un mapeo de izquierda a derecha, las pausas se otorgan a través de los blancos y la lectura es continua en su única página.

Caso 2

La lectura es vertical, la disposición de los elementos no interfieren en mayor medida en la guía de la lectura, cada viñeta tiene un valor similar.

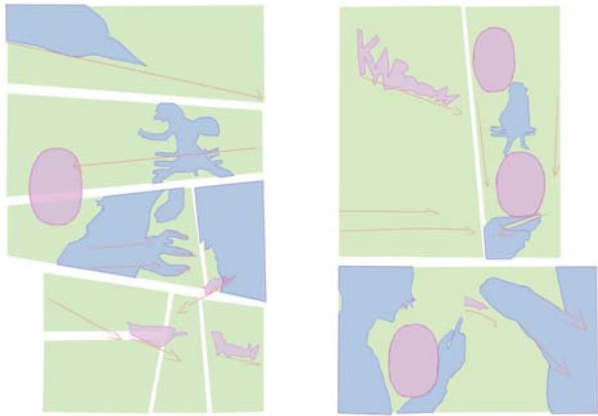
Caso 8

Es una novela gráfica digital, las viñetas se ordena de manera horizontal, el mapeo cambia y ahora los elementos guían la vista de arriba hacia abajo, mientras se desplaza la información de manera horizontal.

Conclusion

¿Cual es el gesto visual de lectura?

El gesto de lectura realiza un mapeo en la hoja, no debe ser una extensión muy larga, dado que el ojo del lector sufre un desgaste. El formato debe ser amigable con este tipo de lectura, y que no tenga que abarcar un área demasiado grande tanto como para escritorio como para smartphone.



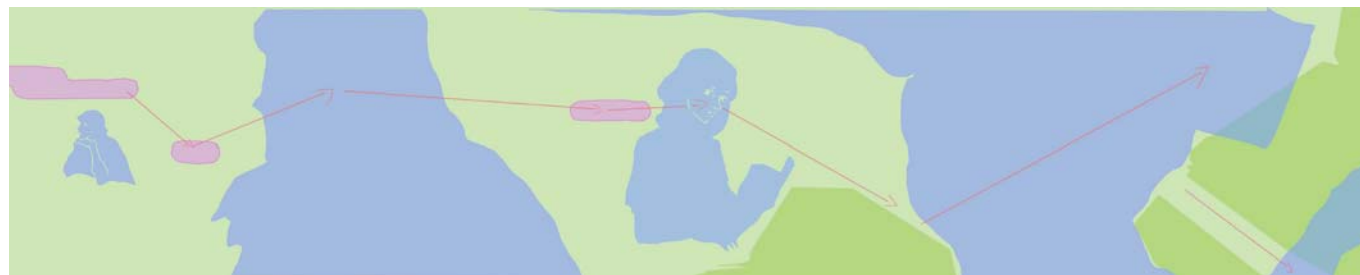
Esquemas caso 5



Esquemas caso 4



Esquemas caso 2



Esquemas caso 8



1-2

Esquemas caso 3

¿Cual es la transformación de impreso a digital ?

Caso 3

La página doble, es un elemento de narración en el cómic impreso, en la versión digital este no es tan importante, dado que se le otorga un mayor valor a la unidad de página y no se comprende como un dúo. Esto sucede en parte por el tamaño tipográfico que resulta muy pequeño para pantallas.

(nota: el tamaño tipográfico en los comic en ocasiones, suele estar muy al límite de lo legible cómodamente)

Caso 9 (motionbook)

La página es traspasada a una serie de fragmentos de esta, los elementos que la componen pasan mostrarse a través de transiciones y animaciones, transformando la página en elementos yuxtapuesto transicionales.



1

2



1

Esquemas caso 9



1

2

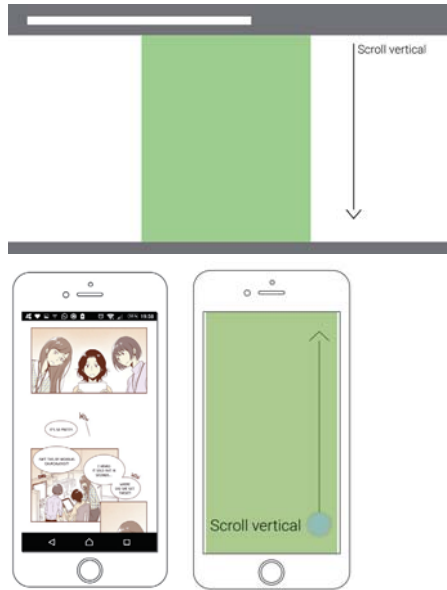
3

Conclusion

¿Cual es la transformación de impreso a digital ?

Existen dos tipos de transformaciones, cualquiera de estas dos soluciones son funcionales en la medida que abarquen sus particulares problemáticas.

1. Se mantiene la doble página y se trabaja contra los problemas tipográficos, ¿como se hace más accesible la lectura sin perder la narrativa original?.
2. Se construye la composición con el fin de adaptarse al nuevo soporte. ¿cual es la nueva forma de narrar la historia?



Esquemas de proporciones casos 1, 2 y 4

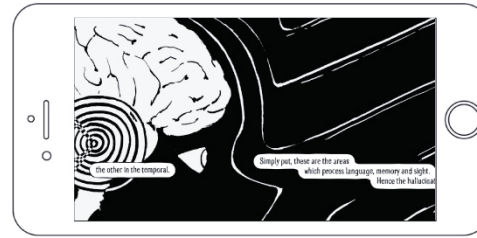
¿Cual es la transformación de escritorio a móvil?

Caso 1, 2 y 4

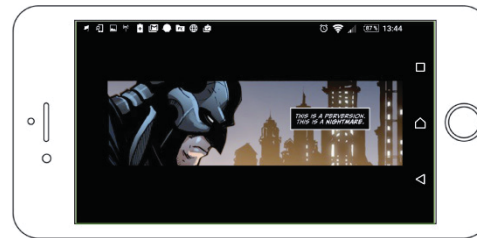
La proporción en pantalla de escritorio es de 1/3 aprox de esta, esto es así para que se adapte mejor a pantallas móviles. El problema causado por este, es que se forma un blanco que no se aprecia en los smartphone. En los casos especiales de las tiras (caso 1 y 2) esto no aplica dado que se exponen en blogs y ese blanco es ocupado por información.

Caso 3 y 5

La proporción en la pantalla es de 2/3 aprox, esta en móviles se divide y al ser doble página solo se ve una página. Esto presenta un problema en la composición y la narrativa original entregada por el autor, dado que se



Esquemas caso 8



Esquemas caso 9

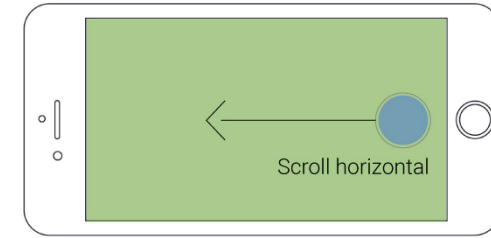
descontextualiza la página. En el caso 5 se resuelve un poco al hacer las páginas más independientes, pero esto no es así en todas las páginas.

Caso 8 y 9 (solo movil)

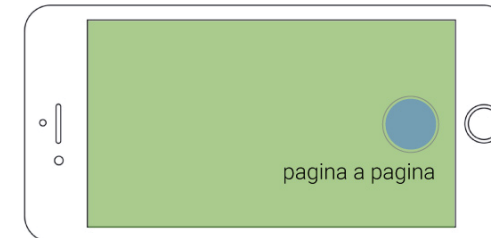
Si bien estos casos son sólo para movil, abordan la composición del contenido de otra forma, en el caso 9 este se reordena para ser accesible desde este nuevo formato, y en el caso 8 el contenido se muestra fluido y propone una nueva guía de la lectura.

caso 6 (solo escritorio)

Este caso no es posible convertirlo a móvil por su tipo de narrativa, pero presenta una proporción de pantalla perteneciente a la familia del caso 8 y 9.



Esquema de lectura caso 8

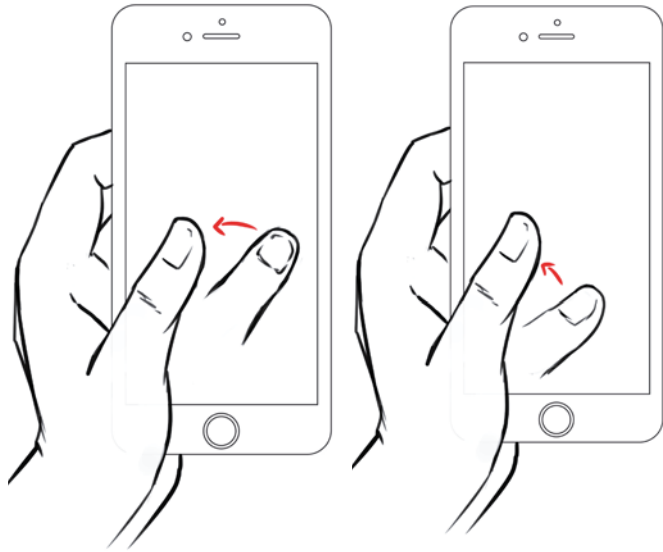


Esquema de lectura caso 9

Conclusion

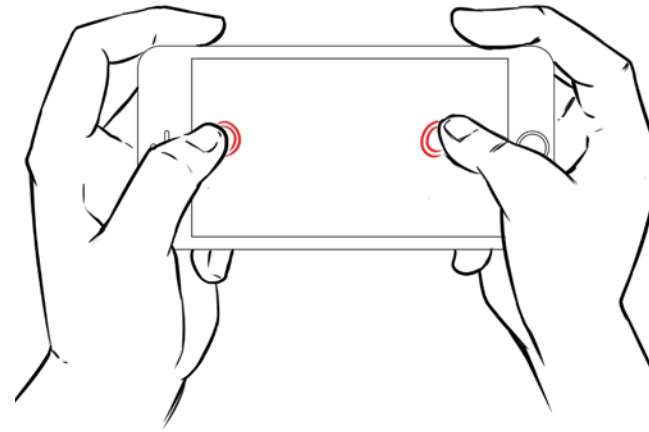
¿Cual es la transformación de escritorio a móvil?

Existen dos transformaciones de escritorio a móvil, de 1/3 en escritorio, a pantalla completa en móvil, y 2/3 de pantalla de escritorio, a la mitad de información en pantalla completa en móvil, esto quiere decir que la doble página se divide. En estos casos ninguno de los dos solucionan el problema del cambio en la composición en la transición del contenido. ¿como cambio de un soporte a otro sin interceder en la narrativa?

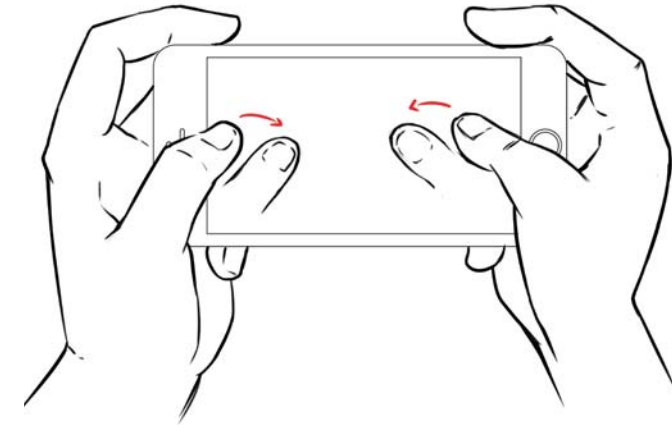


Esquemas de gesto casos 1, 2 y 4

Esquemas de gesto casos 3 y 5



Esquema de gesto caso 9 (motioncomic)



Esquema de gesto caso 8

¿Cual es la relación del usuario con el smartphone?

caso 1, 2 y 4

Tiene un visor vertical, en base de scroll vertical, fácil de usar con una sola mano, tiene la facilidad de poder usarlo en varias situaciones.

caso 3 y 5

Tiene un visor vertical, en base a scroll horizontal, fácil de usar con una sola mano, tiene la facilidad de poder usarlo en varias situaciones.

caso 9

Tiene un visor horizontal en base a click, para usarse con ambas manos, esta modalidad obliga al usuario a cambiar de actitud frente al contenido, pero la manera de cambiar

vuelve la interacción menos fluida.

caso 8

Tiene un visor horizontal en base a scroll horizontal, para usarse con ambas manos, esta modalidad obliga al usuario a cambiar de actitud frente al contenido.

Googlestories

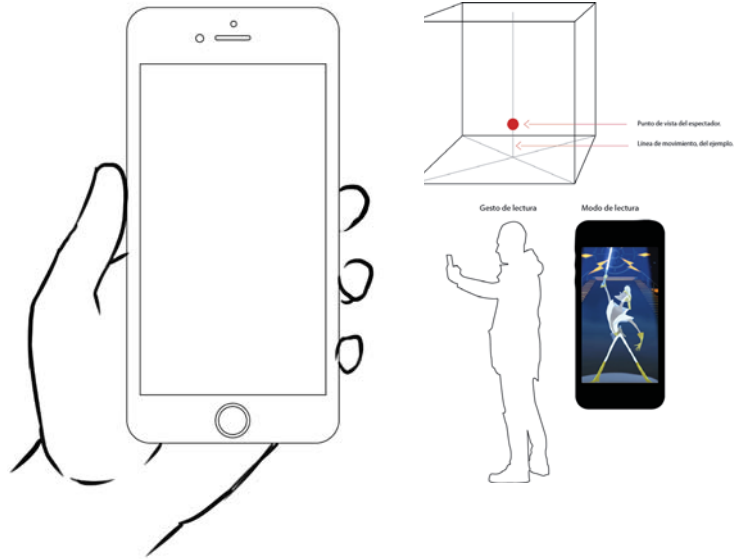
Es un caso referencias que pertenece al mundo audiovisual.

Tiene un visor vertical fácil de usar con una mano, pero es necesario ocupar el cuerpo entero para poder ingresar a la historia, esta modalidad es inmersiva y crea la disposición del usuario muy rápidamente.

Conclusion

¿Cual es la relación del usuario con el smartphone?

Dentro de los casos de estudio existen 5 gestos con los que se puede leer el comic, los de tendencia vertical, están pensadas para la comodidad del usuario para poder leer en cualquier lugar sus comic. Los de tendencia horizontal proponen una predisposición del usuario para acceder al contenido, dado que se deben usar las dos manos para estar en comodidad para leer, lo que también hace referencia a la lectura del cómic impreso. Por último el caso googlestories propone una predisposición del usuario pero desde el punto de vista del cuerpo entero, trabajando con la tridimensionalidad del espacio digital. cada caso es una



Esquemas de gesto Googlestories

Esquemas de relacion corporal Googlestories

propuesta para solucionar problemas particulares. Desde un punto de vista de lectura, los gesto de deslizamiento siempre son más fluidos, en el caso de googlestories convierte el smartphone en una ventana, escapando la relación directa con una proyección o una hoja.

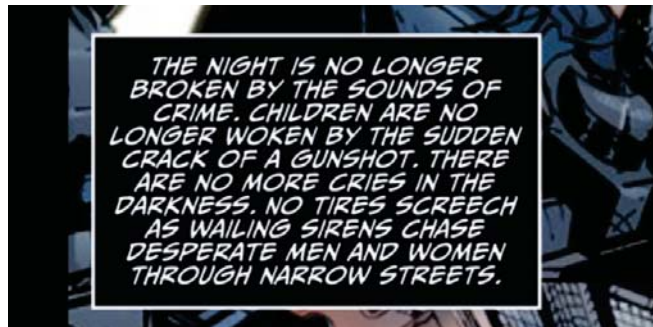
¿De qué manera se debe presentar el texto?

¿Que tipografía y cómo se usa en lo impreso?

Tipografías solo en altas, con un espaciado apretado al igual que el blanco que lo rodea.



Estracto tipografico del caso 4



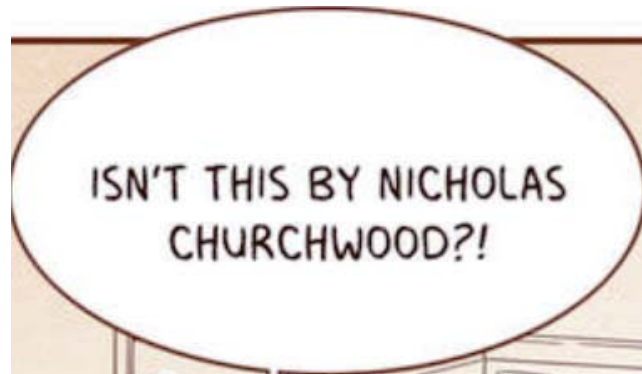
Estracto tipografico del caso 9

¿Cuales son las tipografías en los casos digitales?

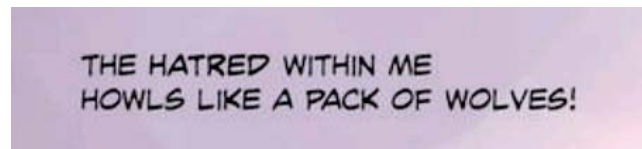
Tipografías solo en altas, mayor espaciado y más blanco que lo rodea.



Estracto tipografico del caso 1



Estracto tipografico del caso 4



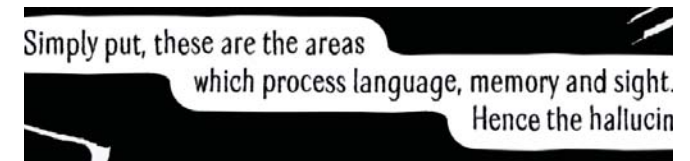
Estracto tipografico del caso 5

Tipografía en bajas, mayor espaciado, inscritos en burbujas que

solo pueden contener ese texto en ese tamaño.



Estracto tipografico del caso 2



Estracto tipografico del caso 8



Esquemas de cambio de texto en el sitio lezhin

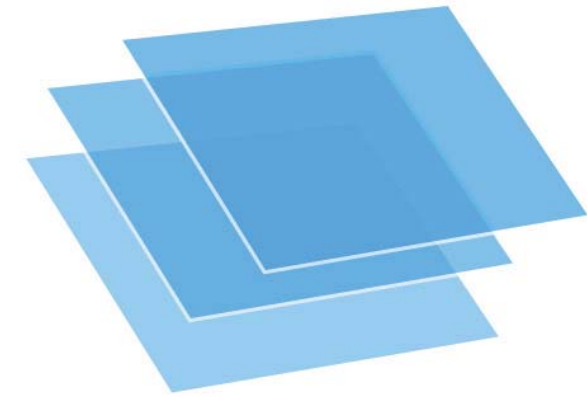
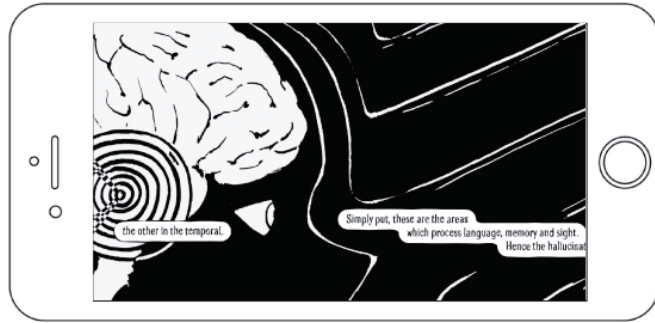


Esquemas de reconocimiento de la forma de la palabra

Conclusion

¿De qué manera se debe presentar el texto?

La tipografía, debe solucionar el problema de legibilidad en pantallas, la fuente debe ser capaz de ser reconocible en tamaños pequeños, y al mismo tiempo debe dejar espacio para que esta no se condense y estorbe en la composición. En los casos del sitio lezhin las tipografías son abiertas, en solo altas (conservando la tradición del cómic impreso) y dejan espacio a su alrededor que permite la variación de idiomas y tamaños.



Propuestas

La propuesta se divide en cuatro factores que inciden directamente en la experiencia de lectura en plataformas digitales, y cómo el usuario interactúa con los medios.

Adaptabilidad

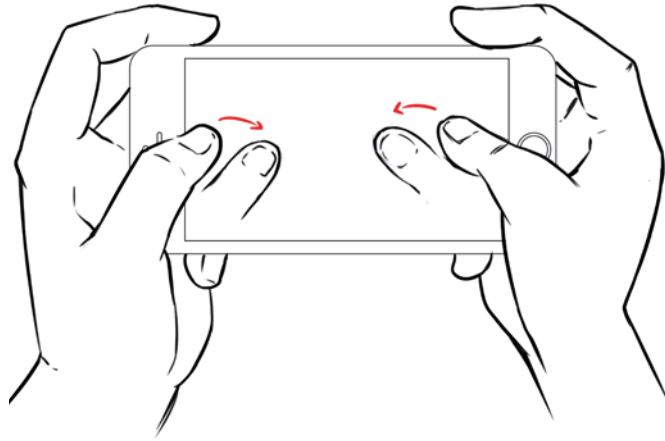
Propongo un formato horizontal, dado que la horizontalidad es el eje que une los distintos tamaños de pantalla (televisión, escritorio y móvil). Es por esto por lo que opto por poner el smartphone de manera horizontal. El comic al ser horizontal evitara la variabilidad en los márgenes que lo relacionan con la pantalla, y la manera en que se interactúa con este, será más consistente. Parte de esta decisión viene a evitar la acción del zoom en la pantalla.

Fluidez

Propongo una lectura de scroll horizontal, teniendo en cuenta que la lectura de scroll es más afín con las interacciones que se realizan en un smartphone, esta debe ser continua y marcando pausas cuando se requiera cambiar de capítulo o momento narrativo. El formato digital no presenta las trabas físicas que contiene el comic impreso, los momentos narrativos no necesariamente están restringidos al tamaño de la página, estos se podrán componer en una extensión más libre, en las que, hasta los distintos capítulos podrán verse conectados de manera directa.

Espacialidad

Dentro del estudio de aplicaciones multimedia en la lectura de web-cómic, existían distintos valores agregados, los que se notan en mayor medida en el nuevo formato motion comic, dentro de esas aplicaciones existe el parallax. Esta es una función que entiende por capas de profundidad de la composición de la imagen. El cómic es un género de imágenes yuxtapuestas, eso quiere decir que el sentido de capas de información ya está presente previo a lo digital. La cualidad del parallax es el carácter rítmico propio que le otorga el lector, este no es un método automático como las animaciones o el disparo de sonidos (elementos utilizados en la animación y el motion comic), con la aplicación de parallax el cómic digital adquiere un eje z más activo con el que el lector puede interactuar mediante el scroll, y donde el autor puede crear nuevas instancias narrativas.



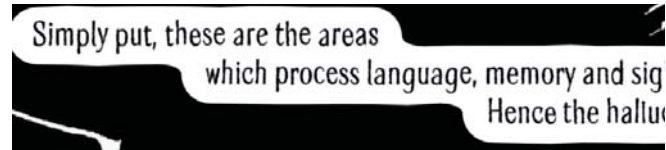
Gesto

El gesto es la característica que une las propuestas anteriores, la horizontalidad del formato, la continuidad de la lectura y su sensación espacial causan en el usuario una situación inmersiva, en la cual el gesto corporal y de las manos son parte.

En el smartphone, se debe ubicar el aparato horizontal y tomarlo con ambas manos, esto hace relación a la lectura del comicbook, llama al cuerpo a buscar una posición cómoda, y el parallax, en un primer momento llama a la curiosidad.

En el escritorio, la lectura es mas sencilla con un mouse, saca al usuario del paradigma de la verticalidad del scroll y lo enfrenta a un movimiento sorpresivo.

En televisión, la lectura pierde continuidad fluida, y se adapta a una continuidad por pasos, ya que estos equipos no permiten un scroll continuo.



Estracto tipografico del caso 8, letras en bajas handwritten




Esquema de texto inteligente

Legibilidad

Respecto al manejo del texto en los comics, propongo que los globos sean moldeables respecto a su contenido, de esta forma el contenido puede variar de idioma y tamaño tipográfico, manteniendo la diagramación intacta. Desde el punto de vista de la accesibilidad a la narrativa, las fuentes en bajas son mucho más legibles que solo en altas, por lo mismo propongo la inclusión de esas tipografías dentro de la narrativa, manteniendo la estética handwritten que caracteriza las fuentes de cómic.

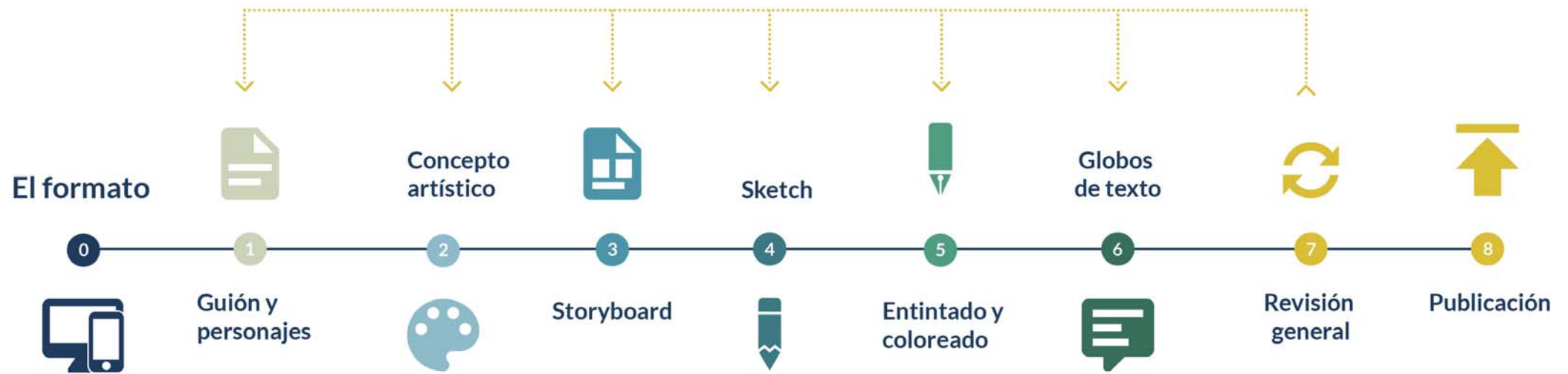
Propuesta concreta

Se propone un proyecto dividido en dos partes, la primera es una plataforma web, que servirá como visualizador de los comics, esta tendrá homólogos que funcionaran en smartphone y TV. La segunda parte es el software de escritorio que se conectará con la plataforma, este servirá para crear los comics y subirlos directamente al sitio. En la etapa de titulo 3 se desarrollarán los wireframes y maquetas necesarias para diseñar el software que ayudara a los autores a crear o co-crear los comic, potenciando las distintas etapas de trabajo y facilitando el trabajo en equipo. También ayudando como herramienta administrativa cuando estos ya estén publicados.



Modelos y esquemas: estructura y organización de la propuesta

En esta unidad se visualiza la organización tanto como de la información como la de los procesos de trabajo.



Modelo de proceso de creación de un web-cómic

Un comic presenta un modelo de trabajo que se reitera en la creación de cada número, en un principio se presenta un formato que es dado por el soporte, en el caso del sitio lezhin (revisar caso de estudio 5) es primordialmente para smartphone, en el caso de los comicbook digitalizados es adaptado para funcionar en pantallas grandes o de gran resolución.

Una vez teniendo un formato se necesita la historia, la que puede ser creada por un solo autor o puede ser colaborativo en la que existe una persona encargada del arte y otra del guion, a este método se le pueden

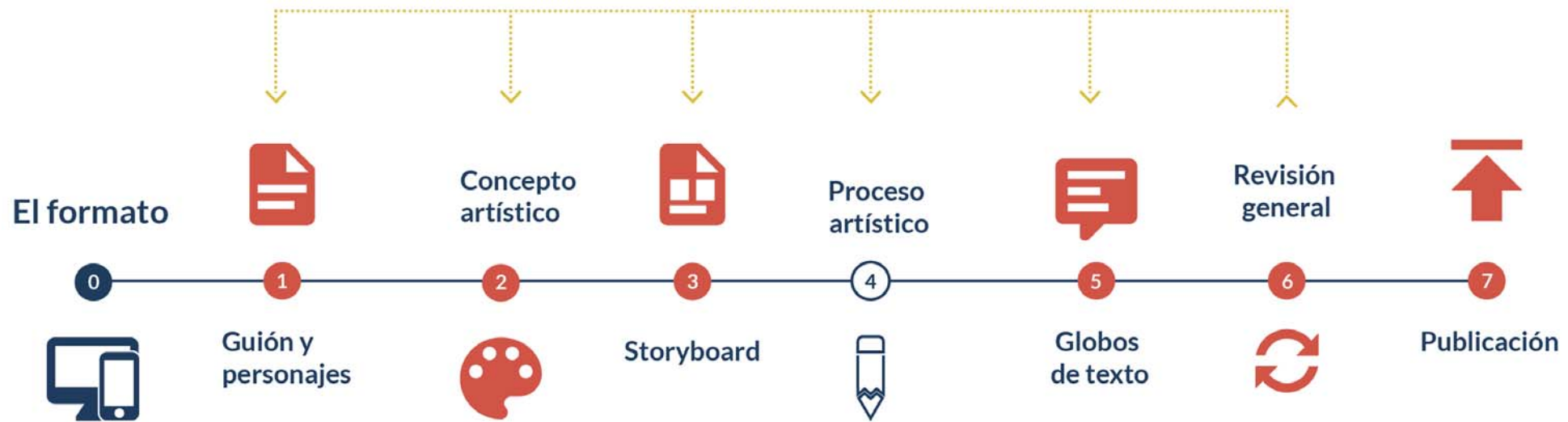
incluir muchas más personas, separando las personas por portadista, dibujante, colorista guionistas o guionista.

La etapa de concepto de arte también suele ser colaborativa, ya sea con otro autor o con terceros, se suelen buscar referencias, para que en base a esto y las ideas gráficas y narrativas, se desarrollen ideas de personajes y fondos.

El storyboard suele ser trabajada por una sola persona, pero como cada fase también pasa por un paso de revisión, de esta fase se pasa continuamente al área de sketch, entintado y coloreado.

El proceso culmina en la instrucción de globos de texto, en ocasiones este proceso también se le da estilos al globo, en otros casos este proceso ocurre en el entintado o

coloreado.



Modelo de proceso de creación de un cómic para la plataforma

Crear un cómic para la plataforma propone un nuevo método de trabajo, el que se basa en la creación convencional de un cómic normal o web. Los pasos son visualizados de la misma manera, teniendo un formato determinado previamente por la plataforma, un guion, un concepto de arte, storyboard, sketch, entintado, coloreado y globos de texto, teniendo posteriormente una posibilidad de revisión y terminando en una publicación.

En el software de creación, se propone tener áreas de trabajo colaborativas, estas se dividen en:

Guion: lugar de trabajo donde se define la historia,

contextos visuales, temporales y guiones. Aquí se da la oportunidad de definir los diálogos para que después en el área de globos de texto estos se puedan trabajar más rápido.

Concepto de arte: lugar de trabajo donde se pueden ver las referencias de manera colaborativa, se pueden hacer fichas de personajes y subir distintas facetas de personajes y fondos. Si se guardan suficientes dibujos estos se pueden utilizar en el área de storyboard como una herramienta que agilicen en trabajo.

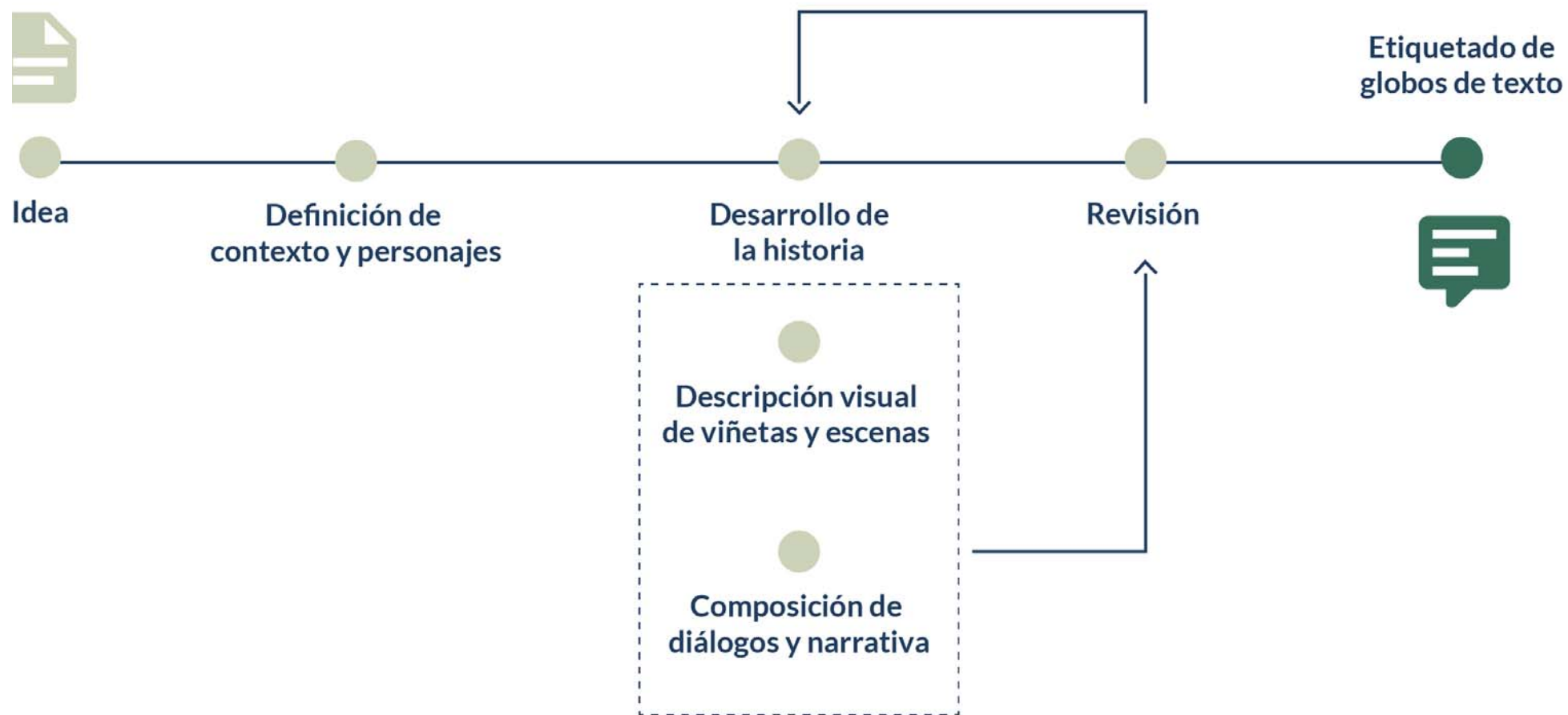
Storyboard: esta es el área central de trabajo, es donde se conecta el ámbito visual con el narrativo por primera vez, y sirve de guía para los pasos siguientes. En esta área es donde los bocetos se reemplazan por las capas pasadas por el proceso artístico. Este último se desarrolla en un

software artístico como clipstudio o Photoshop, en el que se desarrolla de manera más fina y amplía la paleta de herramientas de trabajo.

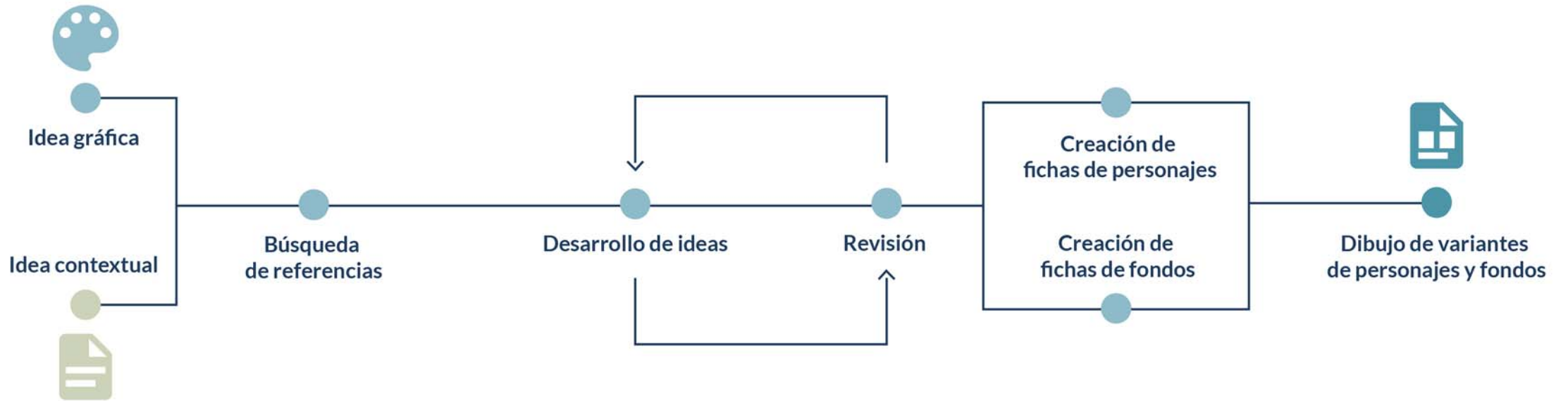
Globos de texto: En esta área se potencia el trabajo previo en el área de guion, para hacer un trabajo más rápido. Una vez creado el globo se le dan estilos a este y al texto que lo contienen. Ya teniendo terminado los globos de texto, se pueden traducir a otro idioma, potenciando el inglés y el portugués.

Revisión: Este paso es donde los amigos del usuario podrán leer el cómic previo a ser publicado, con la intención de generar un feedback antes de que se publique en la plataforma web.

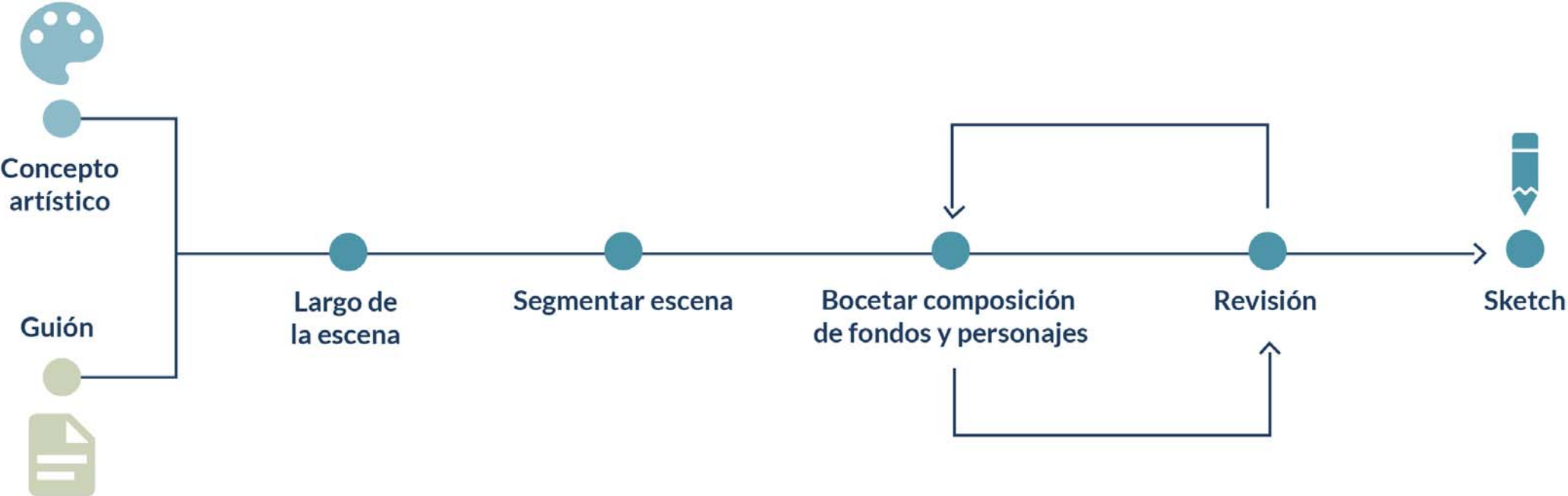
Flujo de trabajo del Guion dentro de la plataforma



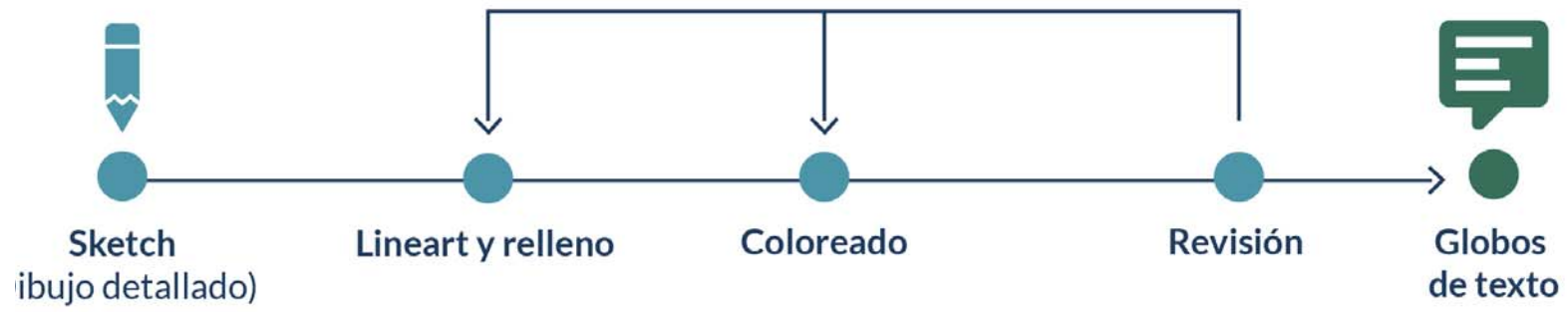
Flujo de trabajo del Concepto de arte dentro de la plataforma



Flujo de trabajo del Storyboard dentro de la plataforma

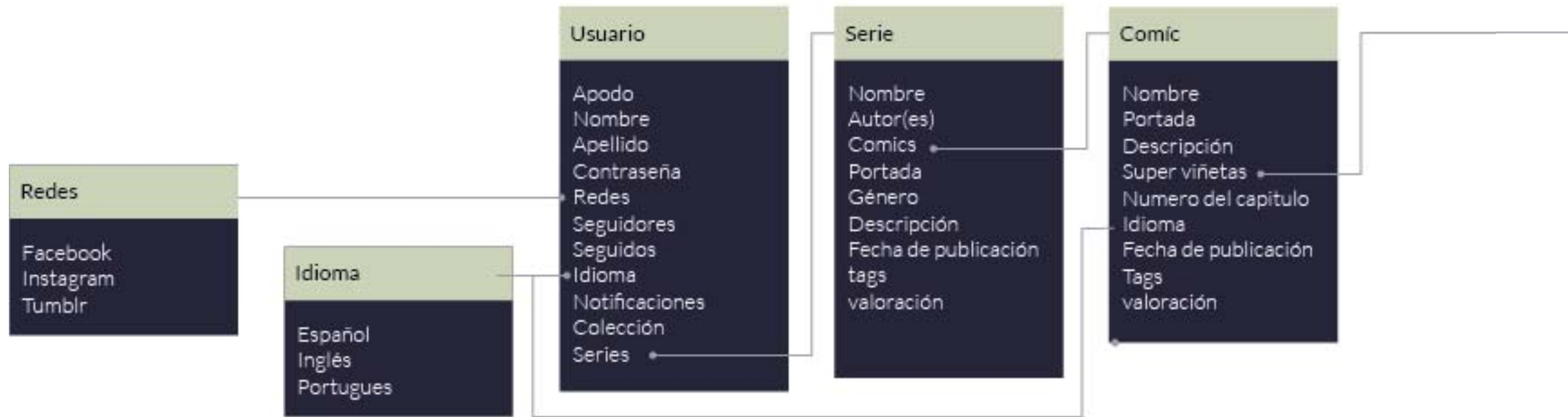


Flujo general de trabajo del Proceso de arte fuera de la plataforma



Flujo de trabajo de Globos de texto dentro de la plataforma

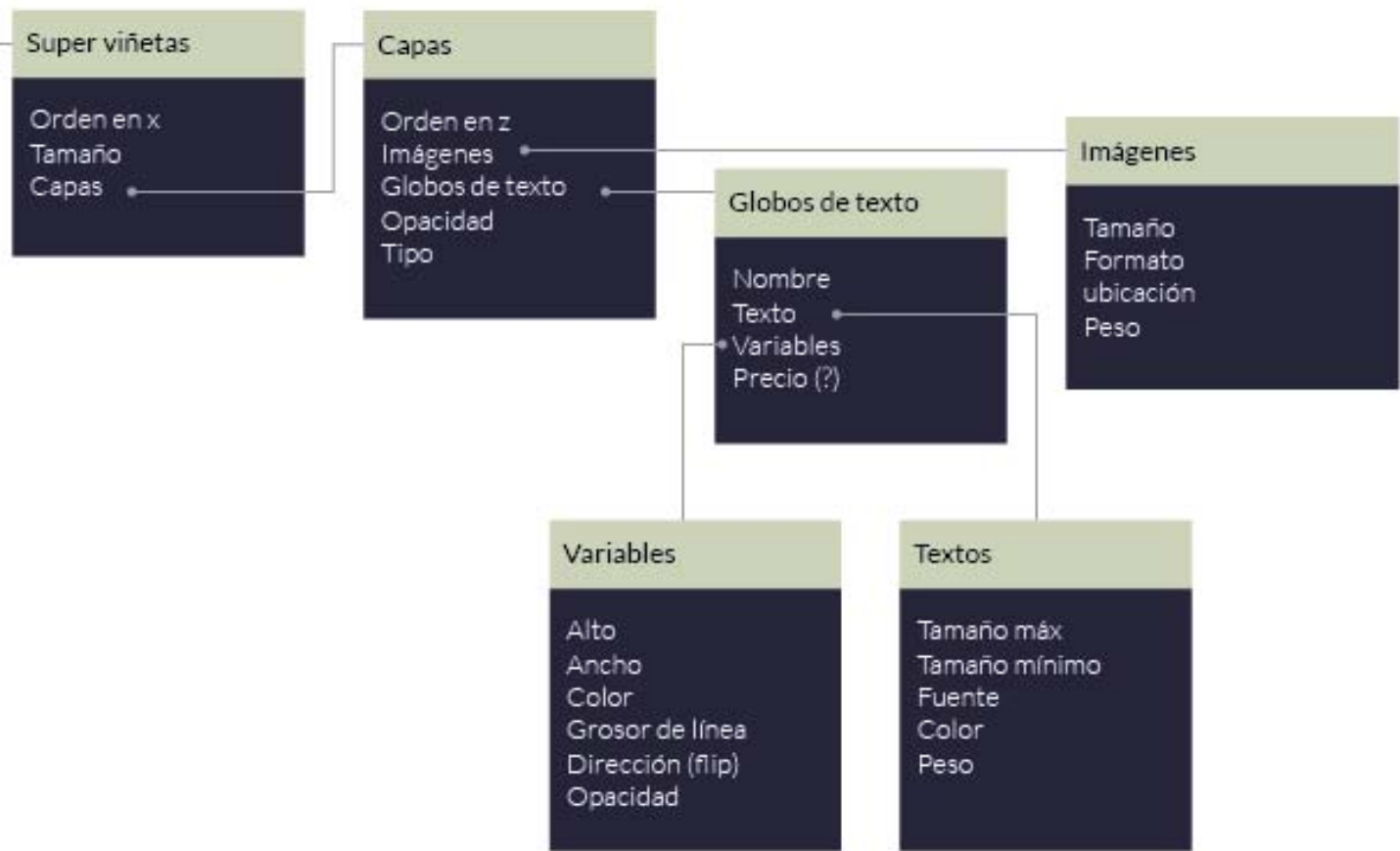


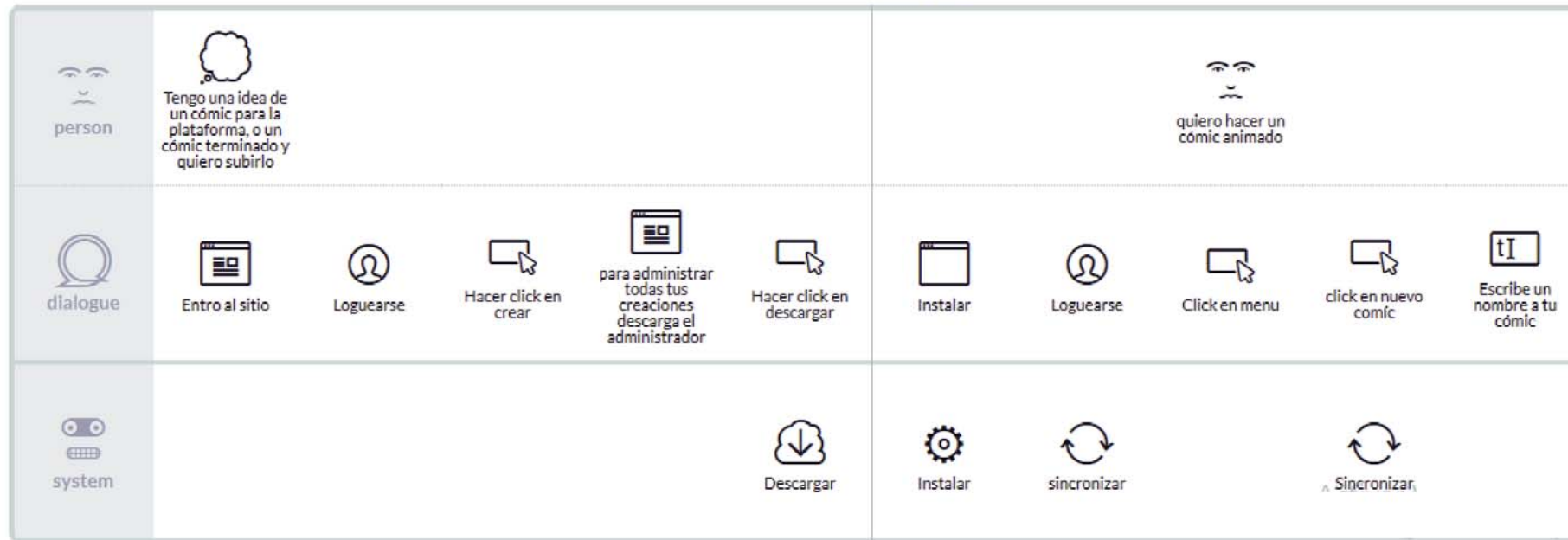


Mapa de clases de la plataforma web

El mapa de clases ayuda a visualizar la cantidad y el tipo de información que contendrá cada elemento en la plataforma. Es el comienzo de la reflexión de información que se podrá visualizar en el sitio y en el software de escritorio.


















La herramienta ayuda a ser consecuente con el flujo de trabajo, y con los metadatos que constituyen al comic.








Partituras de interacción del proceso de subir un cómic


La partitura de interacción, esquematiza la serie de acciones que sucederán en el proceso que realiza el usuario al momento de subir su primer cómic digital a la plataforma. Tomando el camino desde la página web, hasta realizar sus primeras animaciones en la plataforma de origen local con conexión web para sincronizar sus trabajos.


 person	 ¿Como uso esto ?	 hace primeros dibujos	 Dibujar sobre la capa								
 dialogue	 Se crea la primera super viñeta 600x1200	 Aparecen todos los datos e interfaz nueva del montador	 Puedes cambiar el ancho de la super viñeta aquí (indica el lugar)	 Típear nuevo ancho	 Puedes bocetar sobre las capas o puedes arrastrar imágenes.	 Puedes crear una nueva capa de texto o de imagen	 crear capa de imagen	 Los tamaños en la capa están en función a la animación, alejar capa	 Típear nueva distancia	 visualiza los cambios en 3D y previsualizar	C
 system	 crea la primera super viñeta	Pr									



 Esto es genial


 Click en 3D


 visor 3D


 Cada capa se mueve más o menos rápido dependiendo de la distancia.

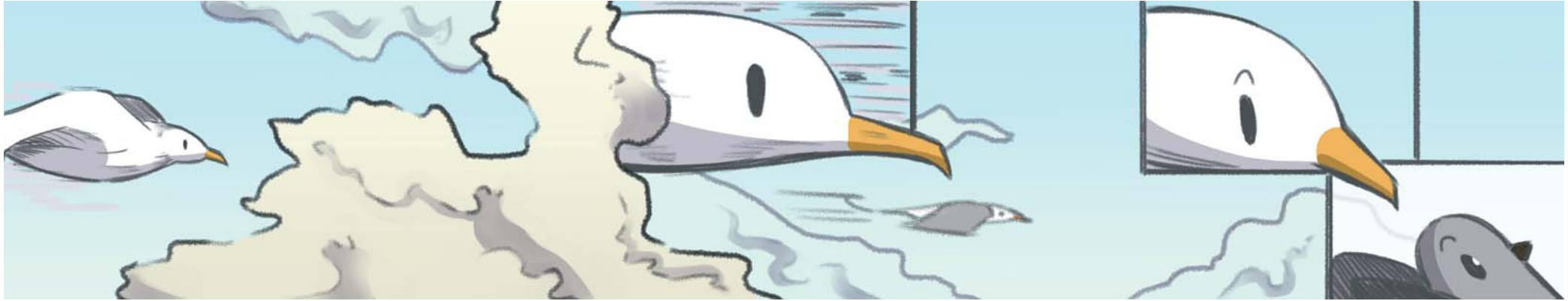

 presionando en abrir en editor y puedes comenzar a afinar los detalles.


 Proceso de la imagen



Primeras Wireframes: elementos en vía de comprobación.

En esta unidad se encuentran maquetas previas a la comprobación, con fines de estudio y un primer acercamiento.



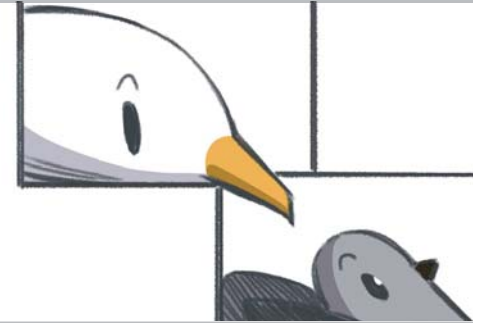
Pruebas de cómic

Gaviotín, es equivalente a 1 escena

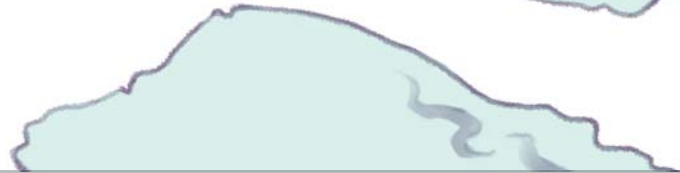
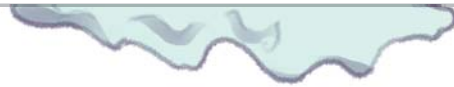
Es la primera prueba con el fin de probar la animación parallax en scroll horizontal, esta prueba ayudó a visualizar cuáles son las reglas de este tipo de animación en una plataforma web. Cada capa es un archivo .png con transparencias, estas se traslapan y son visualizadas para que en su interacción en movimiento sea un aporte a la composición y sirva como un apoyo a la narrativa.

El ejemplo también fue un apoyo para conocer qué tipo de herramientas son necesarias para poder componer las imágenes que interactúan entre ellas.

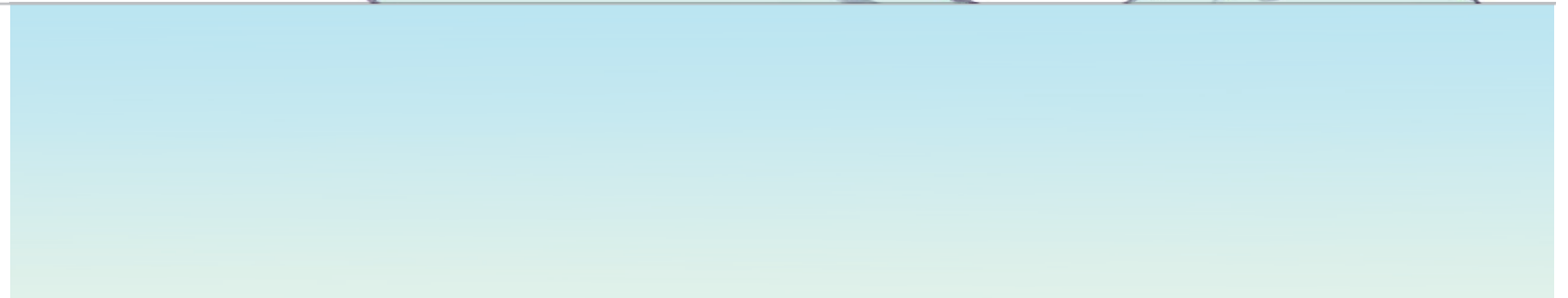
Capa 1



Capa 2



Capa 3



Capa 4



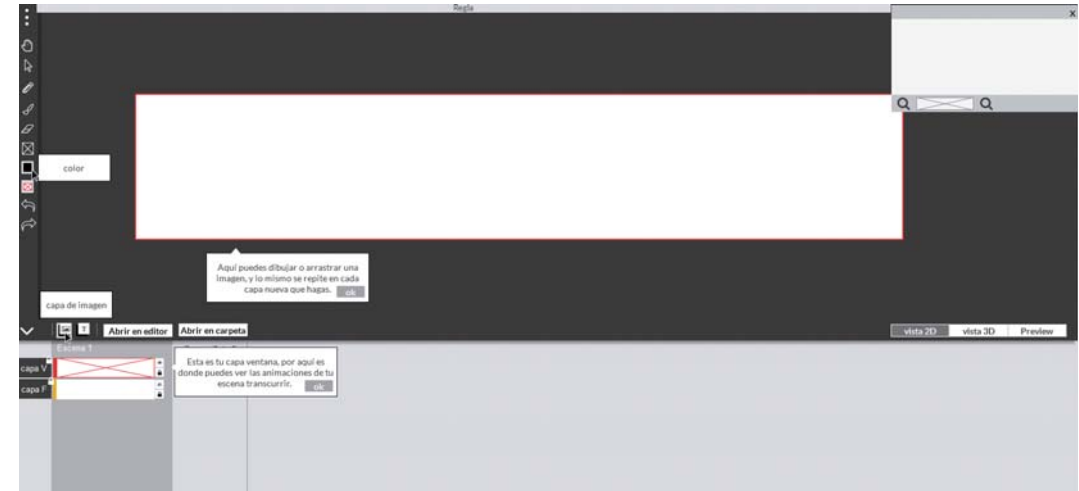
Poseidon, equivalente a 5 escenas

Este es el segundo cómic, este buscaba una mayor complejidad en el dibujo y en la composiciones. Este cómic fue un apoyo para considerar particularidades técnicas, por ejemplo la separación del cómic en escenas como una necesidad para que funciones de manera fácil y sin problemas la animación parallax. Esta también fue una ayuda para considerar la constitución de momentos narrativos en el cómic.





wireframe paso 1, Crear escena.



Esquema de texto inteligente wireframe paso 2, Encontrarse con el montador.

Wireframes del montador para comics Primera versión

Tras haber hecho un cómic digital con animación parallax, se abrieron distintas dudas,

¿Como ayudo al dibujante a tener una percepción del movimiento de las capas sin tener que interrumpir el flujo de trabajo?,

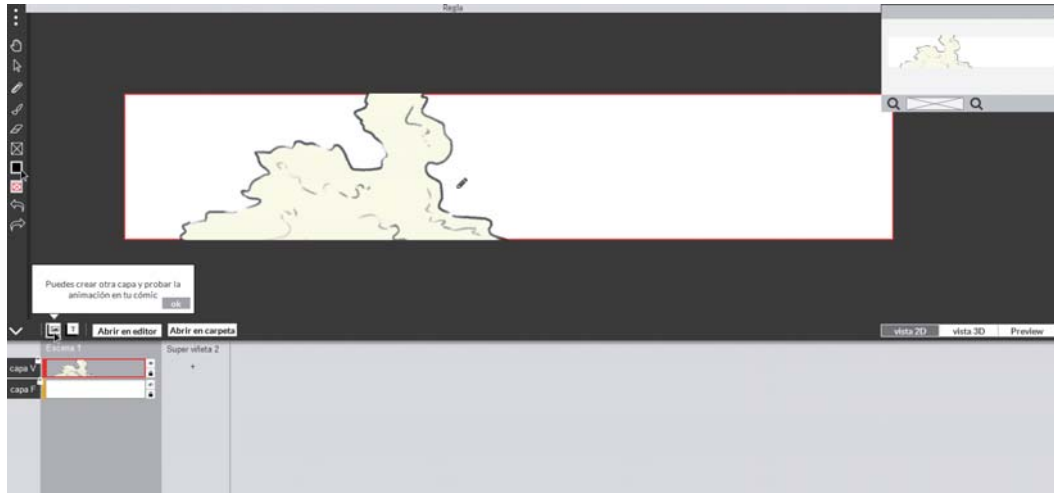
¿Como le facilitó al dibujante la medida de las capas con animación sin que este tenga que pensar en los factores que inciden en la animación parallax?

¿Como la plataforma entrega al dibujante herramientas que le permitan tener una concepción del movimiento, la composición y el desarrollo de los momentos narrativos que se construyen en el avance de la lectura?

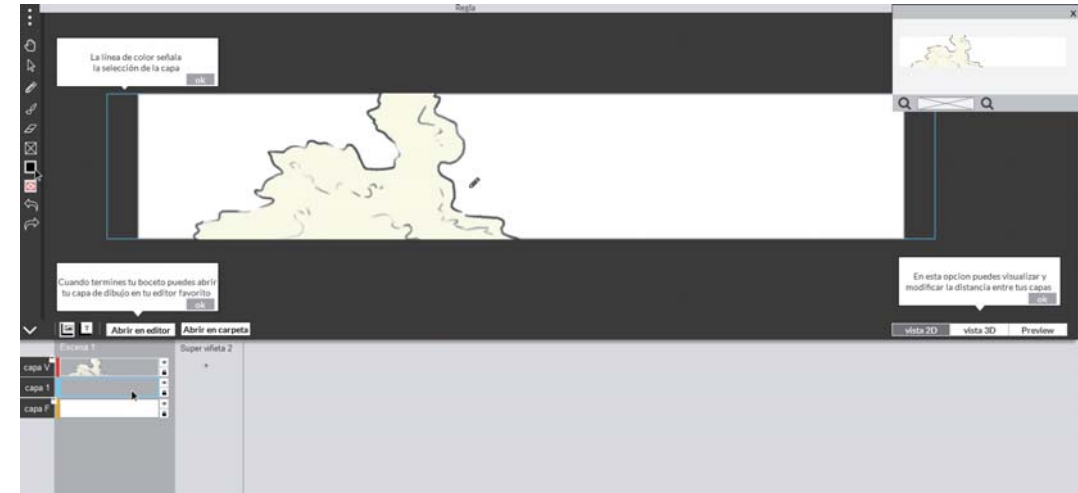
El montador de cómic para la plataforma, es un software local con funcionalidades web, esto permite trabajar las imágenes desde el computador sin tener que subirlas 1 a 1 a una plataforma web. El montador organiza los momentos del cómic en escenas o "super viñetas" que contienen distintos elementos narrativos entre ellos: subviñetas, globos de texto, onomatopeyas,

distribución de personajes, animaciones parallax etc.

Esta organización se presenta de manera horizontal, cada escena contiene capas (estas capas son las que llevan el movimiento), en un principio existen dos capas, la capa ventana que es la capa madre en la que el dibujante entrega el ancho, el que determinara el ancho de la escena, la segunda capa inicial es la capa de fondo, esta capa tiene la misma medida que la ventana pero se encuentra en el punto $z=100$ (esta medida es solo referencial y se construye de la misma forma que en el modelaje 3d) que es la máxima distancia a la que se puede llegar en profundidad.



wireframe paso 3, Dibujar en la capa.



wireframe paso 4, Crear una segunda capa.

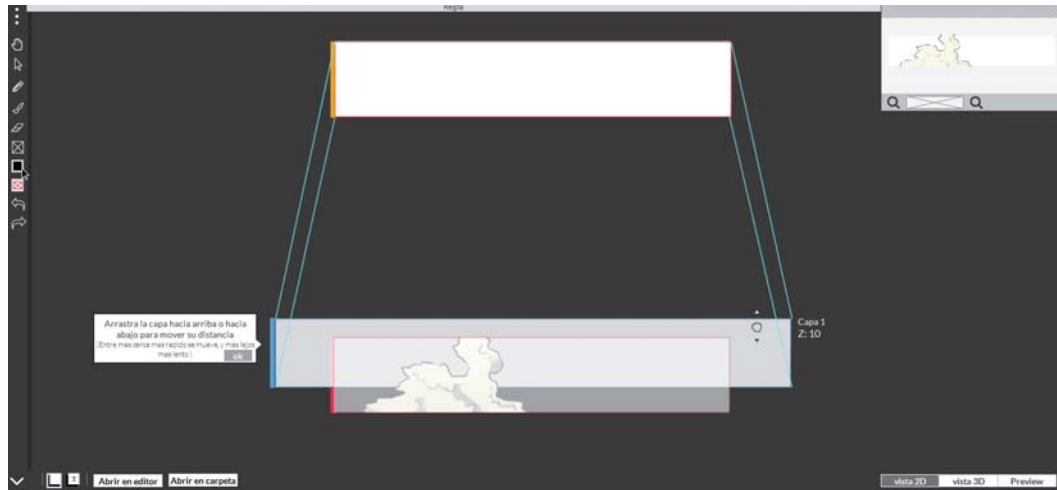
Al crear la segunda capa esta se posicionará a una distancia por defecto, y será más grande que la capa ventana, esto es porque para moverse debe existir un rango de que exista fuera de lo visible. Al crear una tercera capa estará más lejana que la segunda y será más pequeña, esto para que comience la noción de perspectiva, se repetirá el proceso hasta que las capas tengan la medida de la capa ventana.

Una vez existan estas capas se puede comenzar a introducir contenido, hay dos formas de hacerlo arrastrando imágenes o bocetando sobre las capas (cada capa es transparente por defecto). La funcionalidad del

boceto es poder visualizar desde un comienzo como se verán los movimientos, el montador tiene 3 visualizadores el 2D, el 3D y el preview, el 2D sirve para editar, cuando dibujamos lo hacemos sobre un lienzo en 2D y la lectura final también será 2d, solo que existirá un efecto de profundidad. La vista 3D sirve para editar la profundidad de la capa, esto afecta con el ancho de dicha capa y la velocidad en la que se moverá, y por último la visión preview, muestra el recorte hecho por la pantalla y los movimientos finales del cómic.

Una vez terminado los bocetos y visto las variables de movimiento, se puede editar cada capa por separado en

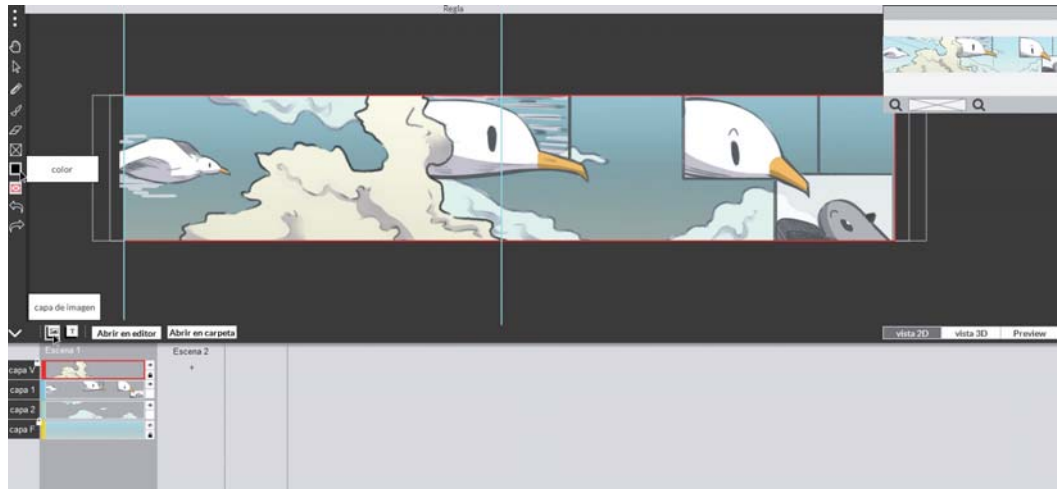
el editor de imágenes favorito del usuario (photoshop, paint tool sai, Mangastudio, etc). Aquí es donde se realiza todo el trabajo artístico, existen dos recomendaciones, no cambiar el formato de la imagen que editaran y no cambiar las dimensiones, esto podría provocar un conflicto con el software o podría desconfigurar las dimensiones que el usuario entregó anteriormente.



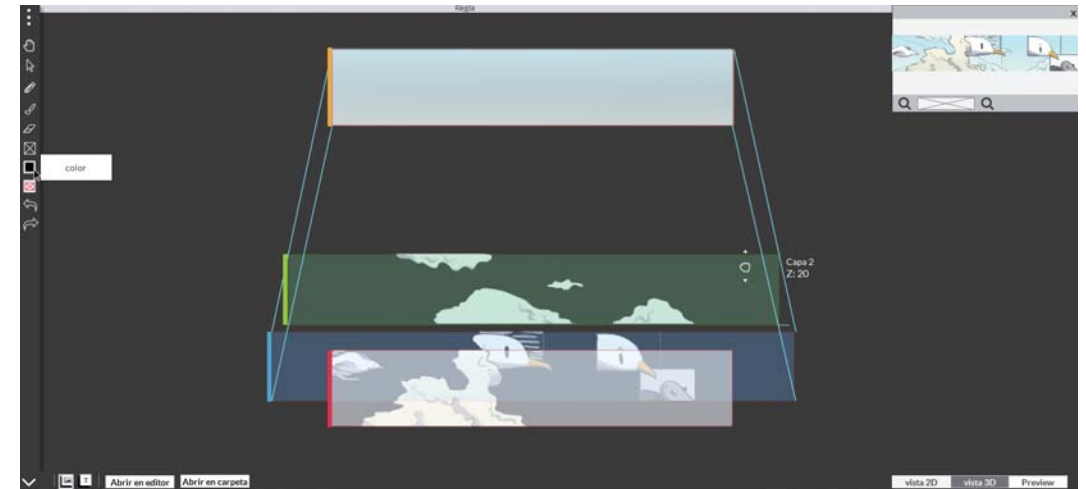
wireframe paso 5, Usar visor 3D.



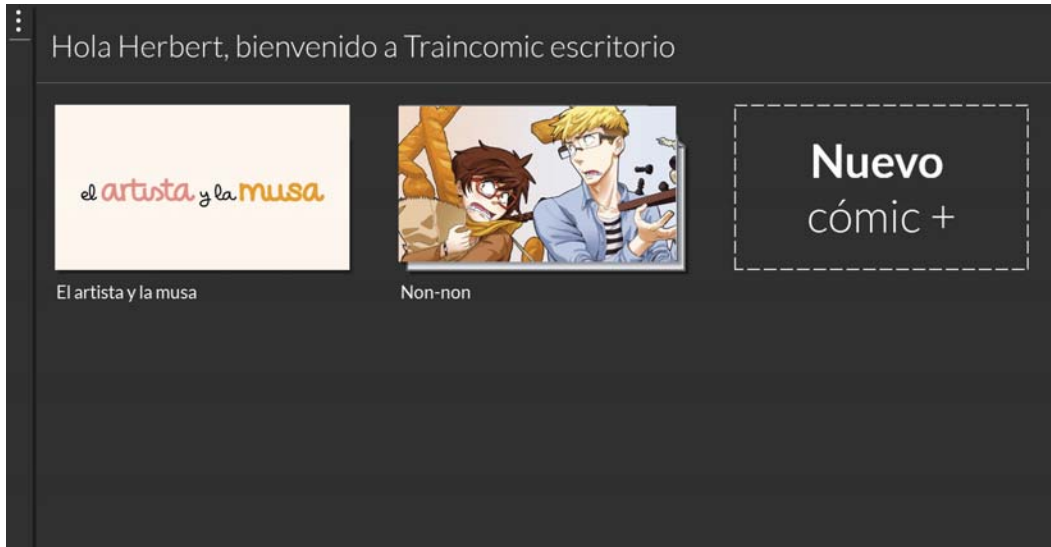
wireframe paso 6, Abrir capa en el editor .



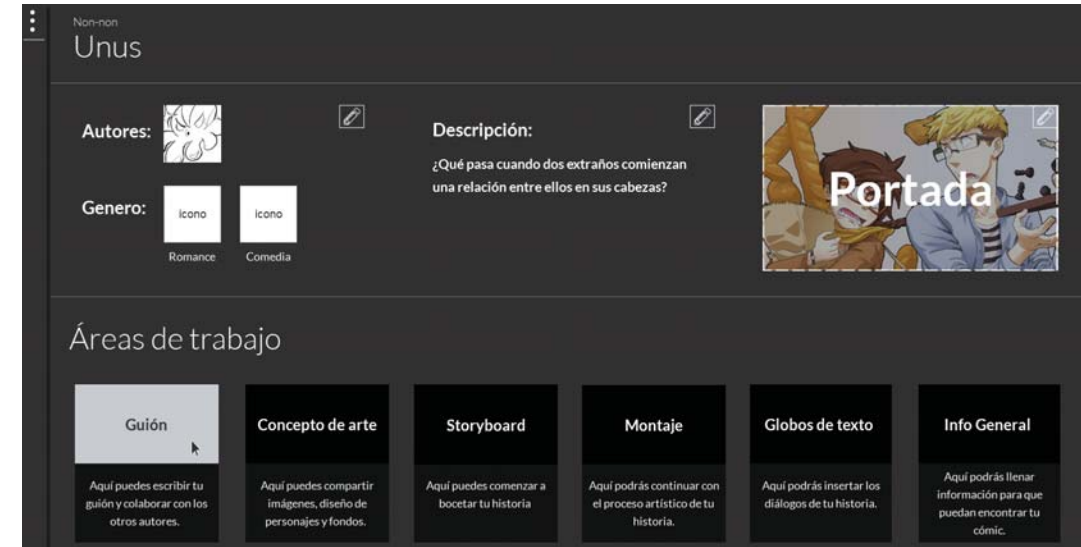
cómic de ejemplo, visor 2D



cómic de ejemplo, visor 3D



wireframe pantalla de inicio



wireframe, pantalla de comic

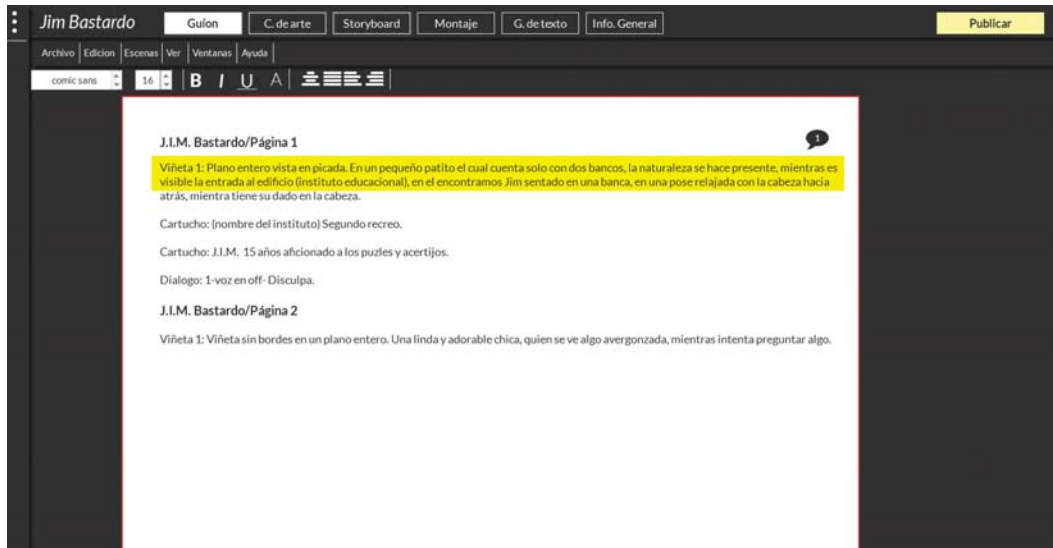
Wireframes del montador para comics Tercera versión

Pantalla de inicio

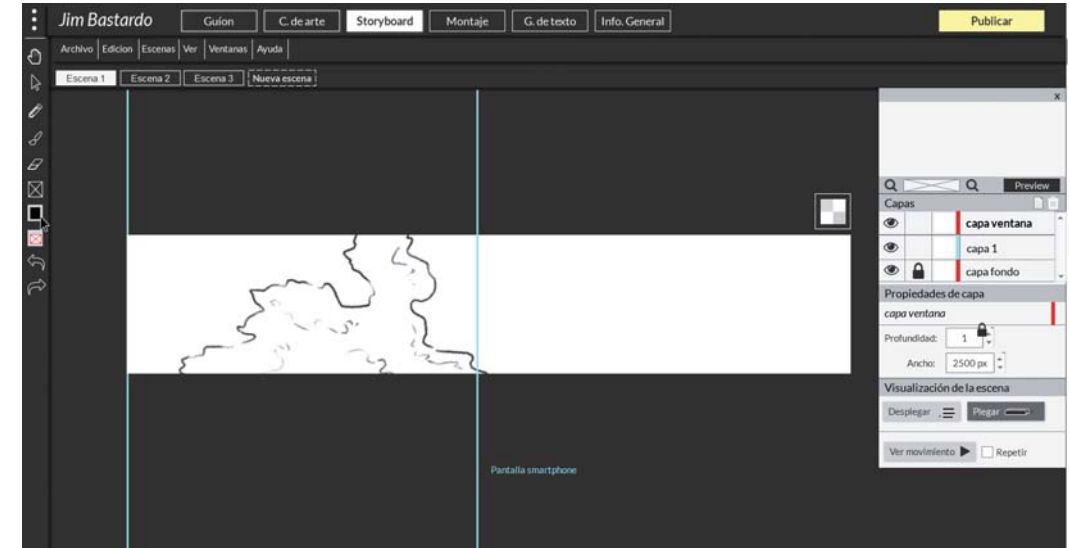
Esta pantalla ayuda al usuario al organizar sus comics, sin necesidad de entrar en alguna carpeta creada por el software. Ya que un comic esta compuesto de varias capas de información, por tanto, varios archivos distintos, lo que para un usuario no experimentado puede causar confusión y miedo.

Pantalla principal del comic o pantalla estudio

Esta pantalla muestra el primer acceso a las áreas de trabajo: Guión, Concepto de arte, Storyboard, Montaje, Globos de texto e Información General. También muestra la información básica para poder subir el comic.



wireframe, pantalla de trabajo para el guion



wireframe, pantalla de trabajo para el Storyboard

Pantalla de trabajo para el Guion

La pantalla es para trabajar texto, contiene los elementos básicos de edición de texto, basado en un principio en el motor de edición de Google doc. LA plataforma permite trabajar en conjunto en cada pantalla de trabajo.

La función principal que aporta el software es la posibilidad de etiquetar los diálogos y luego usarlos en la pantalla de globos de texto.

Pantalla storyboard

Esta pantalla es la principal en el flujo de edición, en esta se puede crear el primer boceto de la historia. En la revisión anterior se proponía un visor 3d para tener la percepción de profundidad de cada capa, en esta versión se olvida el visor 3d, dado que es muy confuso, en cambio se propone una función de despliegue de capas, en las que se visualizan en orden para poder trabajar en paralelo.

También se propone una reproducción automática para ver el movimiento de las capas, a esto se le incluye una función de visualizar la transparencia, dado que a cada capa es un png transparente.

El organizador de las escenas se presenta lateralmente, en una suerte de pestañas invertidas que ayuden a pasar de escena de forma horizontal.



Maquetas finales

En esta unidad se encuentran estilos y maquetas finales ya pasadas por comprobaciones de varios usuarios posibles de la plataforma..



Prueba de paleta, en primer logo

Primeros estilos

Logos

El nombre de la plataforma es trencómic, previo a este fue traincomic. El nombre viene de la metáfora de lectura espacial que surge en los comics propuestos, se ve la pantalla como una ventana y el comic se desplaza como el paisaje que se ve por la ventanilla de un tren. El tren también es un sinónimo de movimiento y horizontalidad.

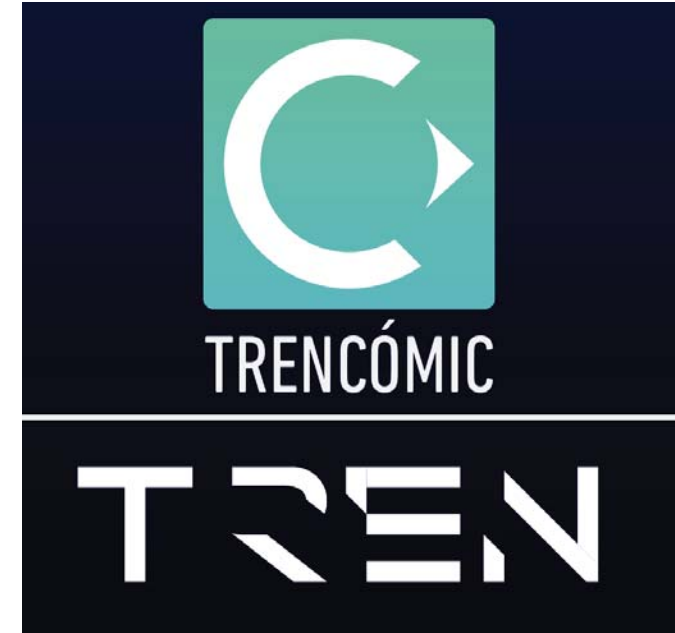
El primer logo tenía la intención de visualizar la palabra tren, en esta visualizar la horizontalidad, se aprovecha la geometría ortogonal de las letras. La palabra comic vendrían a ser las ruedas del tren, aprovechando la geometría de las letras que componen la palabra. Ambas palabras estaban envueltas en una pagina que hace la metáfora al comic book.



Segundo logo sobre blanco

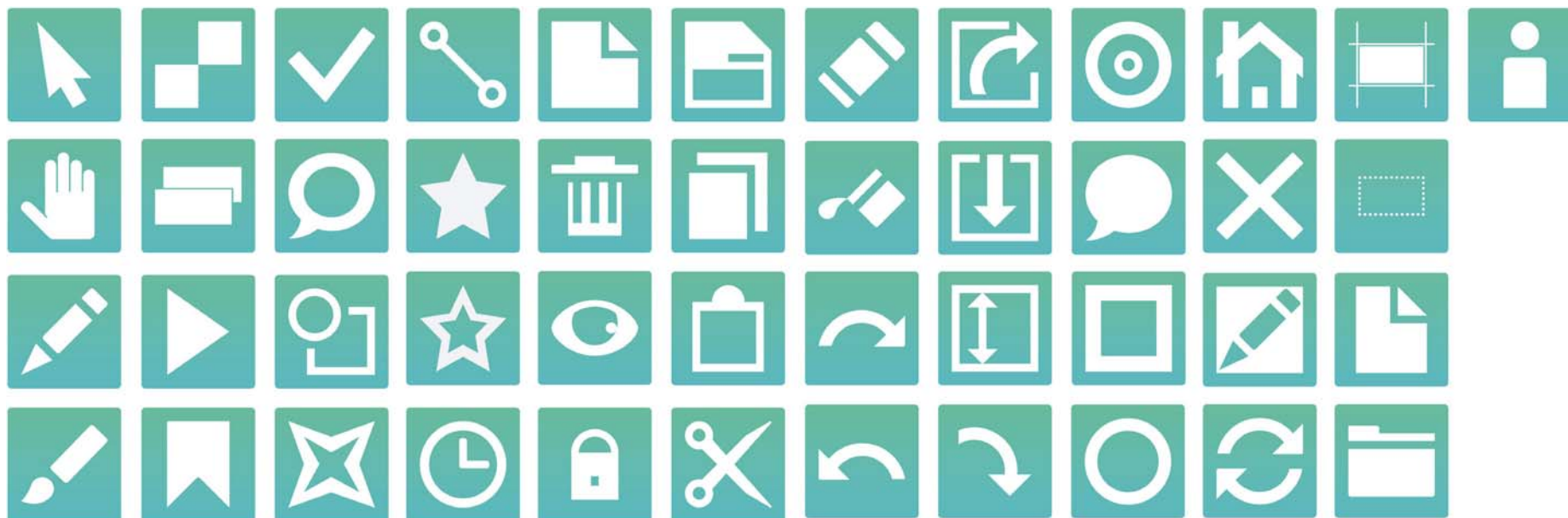
El segundo logo enfatiza la palabra comic, utilizando su geometría redonda y utilizando su ángulo de corte para general el segundo elemento que visualiza el gesto de lectura de formato de comic que se propone. Este isotipo es que da pie a la base de toda la iconografía que vendrá después. El logo final se construye a través del isotipo inserto dentro de una caja, asociándolo con el botón de las app para smartphome, y la tipografía usada pero el nombre es una condensada que contrasta con el misma forma del isotipo.

Desde el isotipo se realizo una familia breve de signos que serán usados posteriormente como imágenes de perfil o iniciales de comic sin portadas. Mas que letras son



Segundo logo sobre el contexto y signos creados en base a este

representaciones de estas en forma de signos, sin tener la intención de presentarlas como palabras



Iconografía

Los iconos son construidos a partir del grosor del trazo del isotipo de trencómic, en casos particulares se esta regla no se respeta para otorgar una información más clara del concepto que lleva el símbolo. Los trazos más delgados son proporcionales al grosor más ancho. La intención de los iconos es tener una visibilidad en tamaños pequeños, para poder ahorrar espacio en los paneles de herramientas.

Maquetas

Pantalla de Creaciones

Similar a la que se encuentra en los wireframes, la funcionalidad de esta pantalla es organizar los comic creador por el usuario, cada comic se ordena en relación a la ultima vez que se editó, acompañado de esto aparece en la esquina superior de cada portada la cantidad de horas de trabajo que lleva la creación, esto indica el estado de trabajo, en el caso de que este se encuentre detenido por mas de un mes se le avisara al usuario que este comic esta abandonado como una manera de incitar a terminar el trabajo o decidir borrarlo, por otro lado si este esta a punto de ser publicado pasa a un estado de revisión, esto significa que el usuario le envió el comic a sus amigos para que pudieran hacer una revisión de este comic (En caso de no tener amigos en la plataforma, es una incentivo para que estos comiencen a usarla), una vez se comienza este estado aparece el estado de avance de este.

En el caso de que el comic sea un numero de una serie, se indicara bajo de este, dejando un link con el nombre de la serie. Existen dos formas de crear una serie, la primera es mediante archivo>nueva serie, aquí se preguntará por primer número de la serie, de no existir no se podrá crear la serie. La segunda forma de crear una serie es arrastrando un comic sobre otro, el comic con mayor antigüedad pasara a ser el numero 1 y el otro el numero dos y así a medida que se arrastren comic.

Los comics publicados estarán en un segundo nivel de navegación, en el caso de que este dentro de una serie, en la pantalla creaciones solo se mostrara el ultimo numero en el que se este trabajando, en el caso de que se este trabajando

en dos numero a la vez se mostraran ambos, una vez este sea publicado, solo será visible dentro de la carpeta de la serie.



Archivo Edicion Escenas Ver Ayuda

Creaciones

Nuevo cómic +

En revision

Gaviotin
Última vez editado hace 2 horas ⌚
En revision

2 👤 3 💬

8hrs de trabajo ⌚

Duo
Última vez editado hace 3 días ⌚
Este cómic es parte de **Non-non**

Trabajo pausado ⌚

Remember
Última vez editado hace 1 mes ⌚

Pantalla de comic o Pantalla estudio

En esta pantalla se cambió la navegación completamente con relación al wireframe. La barra superior paso a ser una navegación consistente en todo el software, pasando desde las carpetas hasta las áreas de trabajo (Guion, Concepto, Storyboard, Globos, Preview y Publicar), estas ultimas se despliegan al llegar a esta pantalla, previamente a esto permanecen ocultas, ya que lo editado en estas le pertenece solo al comic.

Esta pantalla al igual que la pantalla creaciones tiene distintos estados, al momento de que el comic se encuentre en revisión, se mostrara el avance detallado de esta. Y al momento de estar publicado, se mostrará en detalle las estadísticas de interacciones y lecturas que recibe el comic, esto es importante para el autor porque ayuda a tener una percepción de gustos e intereses del usuario, y es un primer estado que permite construir un perfil de lectores, mostrando edad, ubicación, sexo y cantidad.

Autores:



Genero:

Comedia Romance

¿Qué pasa cuando dos extraños comienzan una relación entre ellos en sus cabezas?

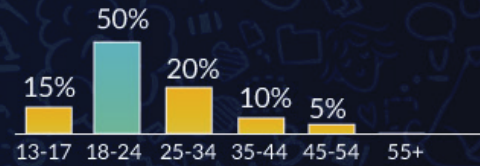
Portada



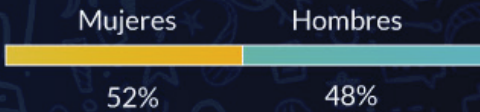
Suscriptores

Cantidad: **30**

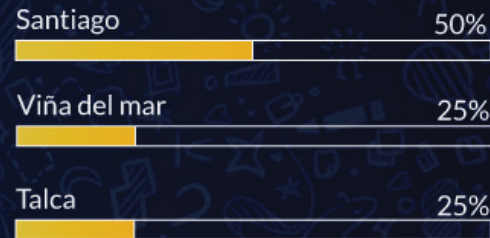
Edad: **18 — 24**



Sexo:



Ubicaciones:



Interacciones

Lecturas: **300**

Calificación: ★★★★★

Comentarios: **3**

- xDDD Muy bueno :) ↻
- jajaja me encanto mucho esta tira XD
- Hostia la fuente, ha pasado de la monería al mal rollo en 3 viñetas.

Pantalla Guion

Esta pantalla se mantuvo fiel en muchos aspectos al wireframe, propone un trabajo cooperativo, y organizativo, en el que se pueden etiquetar los diálogos que estén dentro del guion para poder acceder de manera rápida en la pantalla de globos de texto. La idea de interacción es poder hacer esto de manera rápida y simple, tan solo presionando el icono de globo que aparece cada vez que se selecciona texto.

Escena 1

La gaviota hortensia vuela calmada por el cielo. (se muestra el vuelo el varios planos, con nubes pasando por frente y detrás de esta)

desde abajo aparece un diálogo

Dialogo: **hola!**¹

Aparece una paloma desde abajo

Hortensia: **hola?** (mostrando cara de intriga por no saber de quién se trata)

Escena 2

Paloma: Que hace una señorita como usted volando por este lado del cielo? (mostrando cara coqueta de paloma)

Hortensia: Eso no te incumbe (mostrando una cara de desprecio)

Paloma: claro que me incumbe (cuadro donde la paloma está sentada sobre la gaviota en vuelo)

+
Etiquetar un Globo

Pantalla Concepto

Esta pantalla no fue desarrollada en wireframes, pero es dado que es una pantalla que, de carpetas similar a la pantalla de creaciones y la pantalla de series, en esta área se propone organizar en base a carpetas predispuestas, las referencias y conceptos artísticos que se vayan realizando. La idea principal de esta área de trabajo es poder trabajar cooperativamente con otros autores del mismo comic. También se propone como una segunda instancia hacer dibujos separados como distintas facetas de los personajes y utilización de fondos para poder insertarlos dentro del área de trabajo de storyboard.

Existen dos maneras de subir los trabajos dentro de esta área, la principal es arrastrar los dibujos sobre la carpeta que se desee (en base a las ya creadas), en el caso de que los trabajos se arrastren fuera de las carpetas los trabajos no se guardaran, esto para guiar al usuario a un camino organizativo estándar. La segunda manera de subir los dibujos es a través de archivos>insertar (esta opción cambia respecto al rea de trabajo).

Nuevo
concepto
de fondo +

Nuevo
concepto
de personaje +

Nueva
referencia
de fondo +

Nueva
referencia
de personaje +

Arrastra tus imagenes dentro de una carpeta



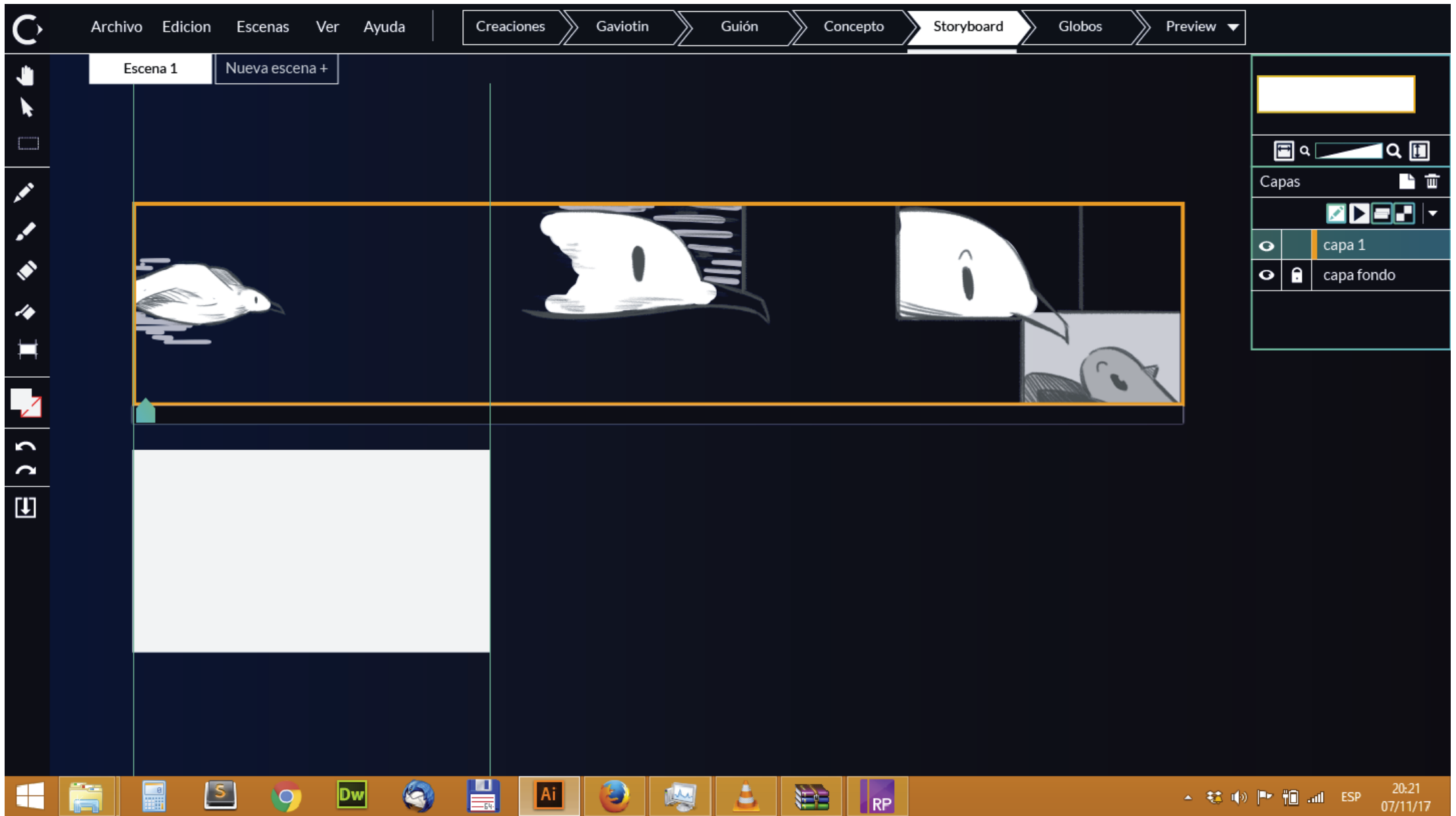
Pantalla Storyboard

Esta pantalla es la principal de edición, no varía en mayores funcionalidades respecto al wireframes, presenta herramientas básicas de dibujos y edición de imágenes (no está pensada para hacer el proceso artístico), se puede acceder a las distintas capas de dos formas, la primera es a través del panel de capas, la segunda es desplegando las capas, con el botón desplegar y elegir la capa. El panel de funcionalidades particulares de esta área de trabajo son los que ayudan a visualizar y en general son los que otorgan las facilidades para poder construir el storyboard con movimientos, los botones de esta barra son: “trasparecía”, es la que quita el blanco de referencia de las capas y muestra hasta donde están rellenas las formas y esto para poder tener una concepción clara de lo que se esta trabajando es transparente. El segundo botón es “desplegar”, como se dijo anteriormente este botón despliega las capas, y las pone en paralelo para entender el ancho variante de estas y organizarlas según su ancho, para entender la cantidad de desplazamiento de estas. El tercer botón de “play” este sirve para ver una reproducción automática del movimiento que se esta proponiendo en una escena en particular (en caso de que se requiera ver las escenas en conjunto, existe la pantalla preview). El ultimo botón es el “reemplazar” este empaqueta la capa para poder abrirse en un editor de imágenes o programa artístico que desee el usuario, este botón es el que conecta el storyboard con el proceso artístico, que se realiza fuera de la aplicación (esta función antes solo pertenecía a la pantalla de montaje, pero esta fue eliminada, y que no solo tenía una función, la cual era fácilmente integrable en el área de storyboard).

Una vez la imagen fue reemplazada se mostrará el storyboard original como una imagen dentro de la capa,

pero no visible a menos que se desee, esto se muestra en caso de que en una revisión futura se requiera un cambio desde el origen.

Las funciones nuevas que se aplicaron con respecto al wireframes, son el la barra de desplazamiento que aparece bajo la capa seleccionada, esta permite mover las capas para ver su interacción entre ellas y desplegadas pueden verse por si solas. Las otras funciones tienen que ver con la percepción del área de trabajo en la pantalla.



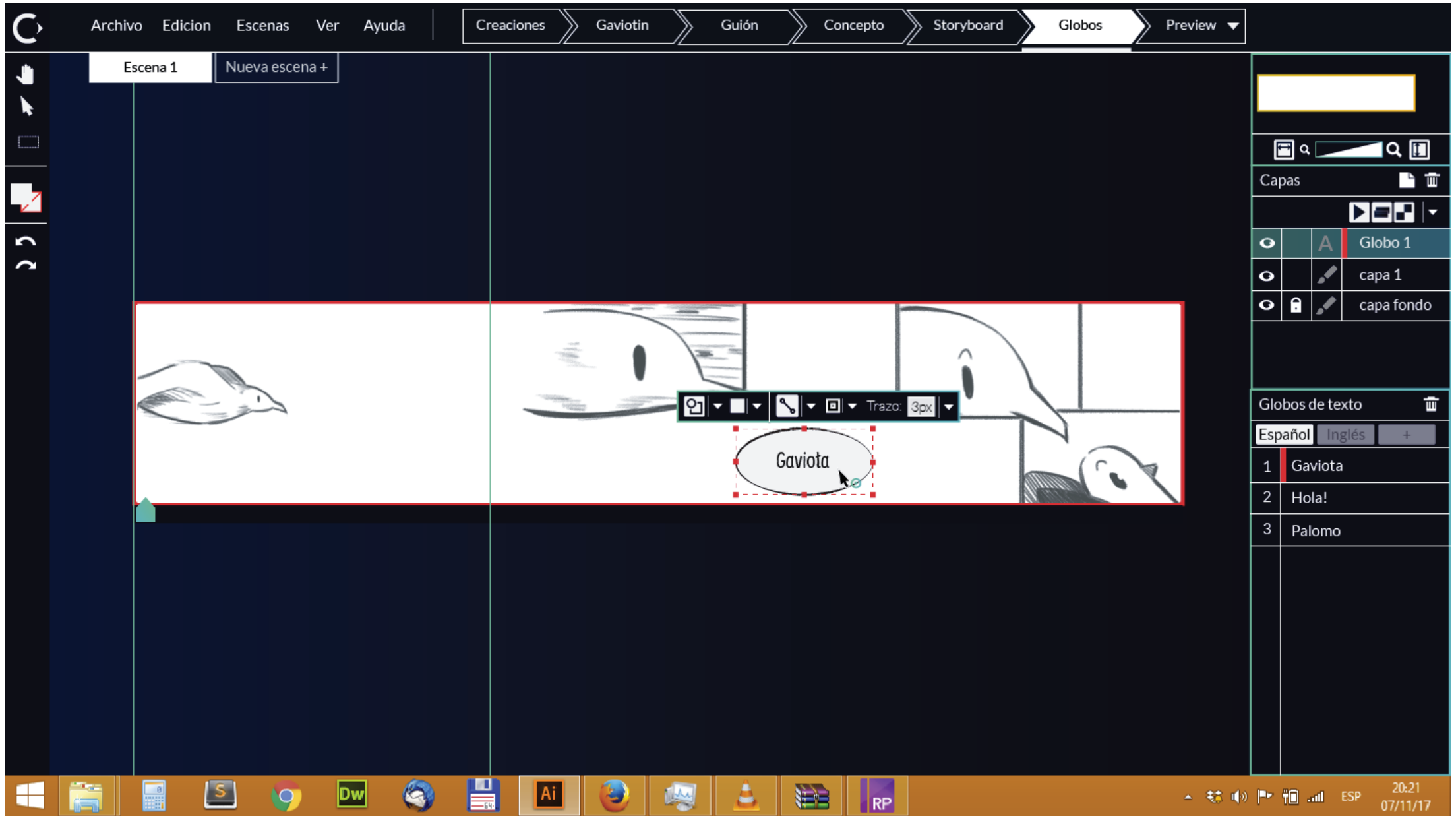
Pantalla de Globos

Esta pantalla es a primera vista similar a la de storyboard, pero en esta no se puede editar gráficamente el trabajo hecho en esa área, solo se puede trabajar con los globos de texto y su contenido. Anteriormente en los wireframes esta pantalla no estaba bien constituida, es por eso que no esta presente en ese capítulo.

La interacción como se dijo en la pantalla de guion se basa en un primer estado en la etiqueta de los guiones (se puede trabajar igualmente sin usar este método, pero este es el recomendado), existe una pantalla donde están los guiones presentados, estos se arrastran sobre la pantalla y crean un globo, a lo que posteriormente el usuario debe elegir su forma y su estilo de línea, luego presionando el texto puede agregarle estilos. En el caso de que no se etiquetaran los diálogos, basta con hacer click sobre la pantalla de trabajo y se hará un globo en el que se tendrá que escribir el texto.

En las capas estas se presentarán como una capa extra que existe entre las capas de imágenes, separando las imágenes y las de texto mediante un lenguaje iconográfico.

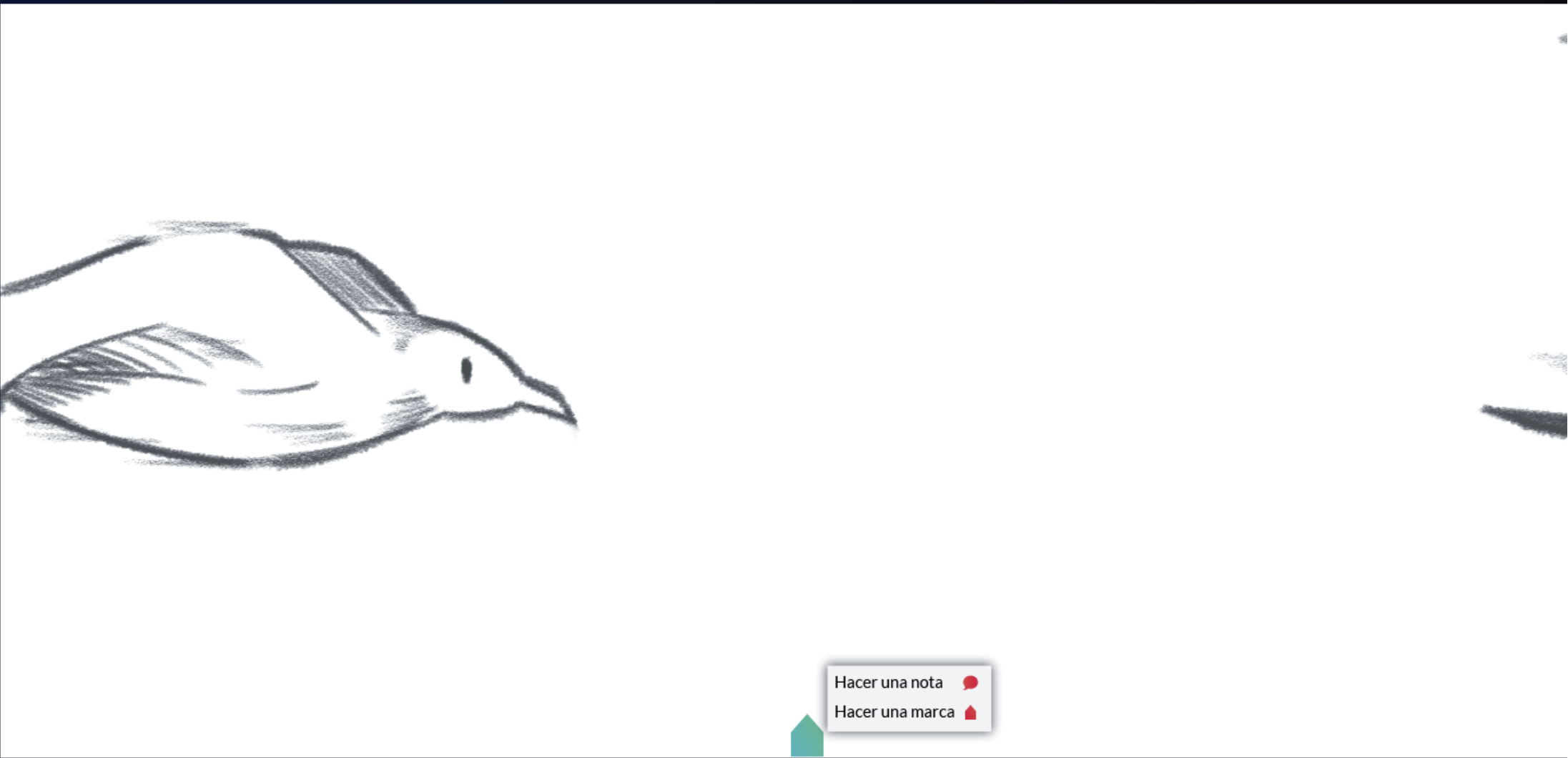
Una vez terminado el proceso de colocar los globos de texto, se puede agregar un segundo idioma, se recomiendan por el software el inglés y el portugués, como una forma de intencionar la plataforma para el continente americano.





Pantalla de Preview

Esta pantalla tomo más importancia en relación con el wireframe, previamente servía solo para observar lo trabajado, ahora esta pantalla es el paso previo a la publicación, aquí se pueden etiquetar puntos de mayor importancia, con una medida de protección ante el scroll continuo sin control. De la misma forma en el estado de revisión, se puede ver los comentarios localizados de los primeros usuarios lectores

Con respeto a los comentarios localizados, estos no necesariamente se aplicarán en la visualización web a todos los usuarios, pues en el caso de que sea una lectura masiva el comic se llenara de etiquetas, aunque no descarto que la interacción localizada dentro del comic pueda ser un dato importante de dentro del estudio compositivo de ese formato.



Hacer una nota 
Hacer una marca 

Conclusión

El proyecto Trecómic, es una plataforma de visualización de y creación de comic, al comenzar con el proyecto tenía la intención de levantar el comic y otorgarle importancia como un genero en si mismo. En la revisión de paginas que soportaran webcómic, pude encontrarme con tres que serian los pilares de Trecómic, y con esto no quiero referir en que sus funcionalidades son una copia, sino que es un estudio en donde puedo observar las falencias y los beneficios de cada una. La primera fue Lezhin comic, sitio coreano en donde se suben los webcómic, desde una suerte de editorial digital, los comic son primordialmente asiáticos (mangua), desde su idea editorial se mantiene una calidad en los trabajos.

Tapas es el segundo sitio en mi lista, este es occidental, no tengo claro la nacionalidad de origen (ya que mi estudio se basaba en la interacción), los comic que están aquí están mayormente en inglés, a diferencia de Lezhin, cualquier usuario puede subir su comic, y tiene una lógica de subirlo por páginas, lógica que para mi un lector de comic tradicional no tenia mayor sentido, pero al parecer tenia un sentido de interacción en los lectores que seguían estos comic, esta lógica venia a capear la espera que existía entre números, ya que la producción de un comic suelen ser demorasas.

El tercer referente, el cual es casi vergonzoso desde un punto de vista del diseño de interacción, y servicios web, es el sitio subcultura. Este sitio es el único sitio “masivo” de webcómic en español, en el cual se basan las editoriales chilenas para dar un visto bueno a la publicación de nuevos comic impresos (esto no ocurre con cada numero que

publican estas editoriales, pero son un dato para poder publicar), tuve una experiencia en el verano de este año 2017 con un comic llamado jim bastardo, la interacción en esta pagina era sumamente dificultosa, con lenguajes encriptados y servidores que en ocasiones se llenaban, sin tener en cuenta que para dificultar aún más la distribución de estos comic, no permitía compartir el contenido en redes sociales.

Desde este ultimo tome la iniciativa de comenzar con una plataforma de lectura de comic, con la idea de poder crear un lugar estable y con circulación de lectores que permitiera quitar las trabas de idioma que generan otros sitios como Tapas y Lezhin (pensando desde países de habla hispana), y trabas de conectividad que causaba el sitio subcultura.

La idea inicial contemplaba solo un mínimo de funcionalidad para los autores, pero tren comic a lo largo del año fue transformándose en algo mucho interesante e innovador que el mínimo. Trabajando en un nuevo formato de comic, que yo me atreví en denominar comic de multiplanos, en relación con las cámaras de multiplanos que se usaban en animación.

Lo presentado ahora en esta tercera etapa de título, espera ser el comienzo de un proyecto mucho mas grande el cual pretendo presentar como proyecto el próximo año, en base al aporte cultural nacional e internacional que significaría tener una plataforma de estas características que apunte a un publico latino.

Colofón

La presente edición corresponde a la memoria de títulos del alumno Tomás Ortega, a cargo del profesor Herbert Spencer, realizada entre noviembre y diciembre del año 2017.

Editada e impresa el 6 de diciembre del 2017

La encuadernación estuvo a cargo de Catalina Pérez

Diagramado en Indesign CS6

Visualizaciones construidas en Illustrator CS6

Imágenes trabajadas en Illustrator CS6

Ilustraciones realizadas en Clipstudio

Papel:

-Papel portada: cartón piedra 3mm

-Papel Ppaginas interiores: Couche mate 170grm

Tipografías

Para títulos de capítulos: Zilla slab, light, 30pt

Títulos principales: Zilla slab, regular, 14pt

Primer subtítulo: Lato, light, 11.5pt

Segundo subtítulo: Zilla slab, médium, 9.5pt

Párrafo: Lato, light, 9.5pt

Bajada: Lato, light, 8pt