



PROYECTO O-CITY



Erasmus+

Proyecto fundado por: **Erasmus+ / Key Action 2 - Cooperation for innovation and the exchange of good practices, Knowledge Alliances.**

1. Curso de Comic

Tema 2 Lección 2

Nombre: Los personajes reflejan al lector

Objetivos

En esta lección, aprenderemos las herramientas para crear personajes que sean atractivos tanto gráfica como psicológicamente.

Sin conflicto no hay historia

¿A quién va dirigida tu historia?

Tratar de conocer a sus lectores es una valiosa ayuda para crear historias efectivas.

¿Para quién estás escribiendo tu historia?

Contar un cuento de hadas a niños de cinco años es bastante diferente a contar una tragedia a adultos de mediana edad. La gente piensa que los cuentos para niños deberían ser más ligeros y los cuentos para adultos más complejos, pero no siempre es así.

Se trata de cómo abordar y comprender cómo la personalidad de un personaje puede y debe comunicarse con su lector objetivo. Un niño de cinco años comprende muy bien las emociones, pero no está acostumbrado a un personaje complejo.

Conocer y confrontar a una muestra de la audiencia mostrándoles una versión no final del cómic ayuda a comprender si has hecho bien tu trabajo.



Los personajes: marionetas sin cuerdas

Incluso si usamos diagramas siempre debemos recordar que es importante que el protagonista cree una identificación con el lector. Así como los personajes secundarios deben recordar de alguna manera al lector a amigos, parientes, conocidos. Especialmente si ubicamos la historia en un contexto lejano en el tiempo o el espacio.

Si el lector quiere sentirse envuelto en una historia ambientada en la Edad Media, deberá adentrarse en ella a través de un protagonista y encontrar pareja en personajes que sean similares a él. Con emociones, deseos que pueden tener como objeto algo diferente, pero una raíz común.

Caracterizando personajes ya existentes

¿Qué tan distantes nos sentimos de los personajes retratados en los libros de historia o en las páginas de los periódicos?

Personajes históricos y vidas reales

Los personajes históricos son considerados lejanos, marmóreos, olvidando que fueron personas, mujeres y hombres con sueños, deseos y necesidades como las nuestras.

El esfuerzo importante que debemos hacer es intentar ponernos en su contexto y compararlos con algo cercano a nosotros. Deducir de sus acciones las motivaciones y emociones que experimentaron y en base al contexto comprender la complejidad.



Investigación e invención

Pongamos un ejemplo: si nuestro lector típico es un adolescente, tenemos que reflexionar sobre la necesidad de independencia, tema típico de ese grupo de edad. En consecuencia, el personaje histórico del que les hablamos debe tener algo similar en su experiencia: la necesidad de liberarse del cautiverio, por ejemplo.

De esta manera nuestro lector adolescente, a través de la afinidad emocional y una pizca de aventura, adquirirá nociones de historia sin estar constreñido como en un aula escolar.

Muy similar es mejor que didáctico.

Partamos del supuesto de que los cómics son un medio creado para el entretenimiento y que, como una película o una novela, siempre darán una versión endulzada de los hechos. Lo mejor es construir una historia, en parte inventada, que contenga los hechos documentados. No hay nada más terrible que las historias en las que los personajes hablan de sí mismos sin una pizca de emoción. Lo mismo ocurre con la narración de un lugar; es obvio que las piedras están desprovistas de emoción, pero entre esas piedras han pasado vidas humanas.

Mira a tu alrededor

Con una sincera introspección encuentras los recursos para dar vida a la psicología de los personajes.

¿Y si lo encontraras en la calle?

Más allá de la interioridad de los personajes, hay que darles una forma realista y nada trivial, así que hagámonos la pregunta: si lo encontraras en la calle, ¿cómo sería? Años de largometrajes de Disney han creado un estándar para que los personajes negativos se dibujen con fisonomía angular y los personajes positivos sean redondeados y armoniosos.

Para ir más allá de estos estereotipos, podemos recurrir al mundo que nos rodea. Nuestros amigos, familiares, compañeros, vecinos son fisonomías que nos comunican un sentimiento. Este sentimiento da forma a los personajes.

Dioses y diosas

Es una tradición en los cómics inspirarse en los rostros de las estrellas de cine. En Italia, el conocido personaje Dylan Dog debe su rostro al joven Rupert Heverett; el arándano francés tiene la cara de Jean-Paul Belmondo.

La elección de Samuel L. Jackson para el papel de Nick Fury en las películas de Los Vengadores provino de Mark Millar y Bryan Hitch, autores de la serie de cómics que debutó en Estados Unidos en enero de 2002.

Las fisonomías de las estrellas sirven como punto de partida, porque es importante trascenderlas y llegar a nuevas fisonomías y no retratarlas.

Encasillamiento sin estereotipos

La construcción de un diseño de personajes ayuda a los diseñadores a internalizarlos fuera de la historia. Además de ser un medio práctico para mantener la coherencia dentro de un equipo creativo, el diseño de personajes nos ayuda a traerlos al mundo.

La ropa y la postura ayudan a construir un tipo que el lector reconoce rápidamente, con un diseño simple que apunta a la iconicidad.



Conclusiones

La construcción de un diseño de personajes ayuda a los diseñadores a internalizar un personaje dentro y fuera de la historia y traerlo al mundo. La ropa y la postura ayudan a construir un tipo que el lector reconoce, con un diseño simple que apunta a la iconicidad.