

Ilustración y Narrativa Secuencial

Anécdotas para primiparos.

Carolina Soto Rincon, Noviembre 2019.

Best Friend Forever

Agradecimientos

Al apoyo prestado por el equipo de asesores que se encuentran entre las filas del profesorado de la universidad, entre ellos: Diego A. Restrepo Quevedo, Mauro F. Quintana Lemus y Pedro J. Duque que apoyaron y aconsejaron el desarrollo del trabajo a través de sus sabios y oportunos consejos. Además se hace agradecimiento a las profesoras Sandra Paola Vargas Jimenez y Maria Ximena Betancourt, cuya influencia desde las áreas de Metodologías del diseño y el Diseño de Identidad respectivamente, permitieron entender y sustentar el proceso del proyecto.

Finalmente, un especial agradecimiento a Jorge Lewis Morales que vió y apoyó este proyecto desde el área de ilustración cuando este nació en el Estudio de Ilustración Avanzada y trascendió a Proyecto de Grado.

Spoiler

Palabras clave

Ilustración, narrativa secuencial, estudiantes, estrés, ansiedad y catástrofe.

Abstract

Tomando la narrativa secuencial como medio de representación para contar cómo los estudiantes de primer año en educación superior se enfrentan a las vicisitudes de su nuevo contexto se busca una interpretación que se preste a la opinión y reflejo de sus lectores.

ENFOQUE TEMÁTICO Y CONTEXTUALIZACIÓN

Un fenómeno ha estado afectando negativamente a los estudiantes universitarios; este consta de un comportamiento y dificultades de los estudiantes durante esta etapa de educación superior, algo que los impulsa a desarrollar hábitos perjudiciales y/o trastornos, como consecuencia de la falta de flexibilidad emocional, cognitiva y social, para adaptarse a las condiciones a las que se ven expuestos.

Este es el tema que se busca trabajar desde la ilustración y la narrativa secuencial. Pensando la ilustración a partir de Moro, es decir, como un medio capaz de manifestar un mensaje a través de la imagen y así referenciar contenidos y, posteriormente la narración secuencial como una de las posibilidades de la imagen permitiendo contar la experiencia.

Así, entendiendo según Velasquez (2001) que una persona se compone de su contexto a nivel social, familiar, académico y económico entre otros, se apela a que cualquier reacción que tengamos hacia cualquier estímulo está previamente determinado por las anteriores o inexistentes experiencias. Por lo que partimos desde el supuesto de que representar un referente de la experiencia, pensada como la situación y el comportamiento asociado, les permitirá verse reflejados.

Es conforme a ésta suposición que se construye el argumento, situación, catástrofe y desenlace, para entender la manera en la cual se desarrolla el conflicto, que servirá para desarrollar narrativas secuenciales en formato yon-koma* y con ellas exponer estas situaciones de conflicto en capítulos cortos y fáciles de leer.

PLANTEAMIENTO GENERAL

Baader et al. (2014) en su estudio desarrollado en la Universidad Austral de Chile durante el año 2008, comprueba esta situación adversa para los estudiantes de educación superior. Según sus resultados, un 27% de los estudiantes cumple con criterios diagnósticos de depresión, un 10,4% con trastorno bipolar, un 5,3% tendrían riesgo moderado a severo de cometer suicidio, un 24,2% presenta un consumo problemático de alcohol y un 15,3% tendría algún tipo de trastorno en la alimentación, con base en la muestra.

Los resultados de este estudio internacional son similares a los expuestos en Colombia en el artículo de Manuel Reyes Beltran (2019), argumentado en el estudio realizado por la Universidad Sinú respecto a los índices de depresión y ansiedad en los estudiantes, permitiendo establecer una relación entre las condiciones psicológicas con el comportamiento que posteriormente sería avalada por un psicólogo profesional.

En atención a estas fuentes, el proyecto se pregunta cómo narrar visualmente el proceso de adaptación de estudiantes de primer año a la educación superior, con el objetivo de visibilizar aquellas habilidades a adquirir para evitar la condición traumática, que éste contexto ha estado desarrollando debido a las nuevas condiciones familiares, educativas, sociales, económicas y políticas que se han presentado en las últimas décadas.

Yon-Koma: Cómics de origen japonés que consta de 4 viñetas.

Se busca resolver interpretación de la afirmación en relación al comportamiento negativo respecto a la resolución de problemas de la vida diaria de un estudiante en su primer año en la educación superior, a un modo visual como la ilustración, que permite narrar una serie de situaciones que dan cuenta de estas circunstancias cotidianas y conflictivas.

La motivación bajo la que se argumenta esta práctica de diseño es la subyacente oportunidad de responder a mayor escala la pregunta que en su momento se planteó dentro del proyecto previo; ésta pregunta de carácter personal plantó la semilla que germina en el presente proyecto, para satisfacer una curiosidad que resulta tan personal como general en el desarrollo de los individuos hoy en día.

En consecuencia, se espera que el producto de este proyecto sea un elemento de ocio del cual se pueda opinar y por tanto, se vea difundido para dar respuesta y un mínimo entendimiento de la temática a aquellos directamente afectados.

PROBLEMA DE DISEÑO

Cómo transferir la experiencia que tienen los estudiantes de primer año de educación superior a una narrativa secuencial, que gira en torno a una serie de variantes adquiridas en el encuentro con fuentes fidedignas de información, que permitirán construir narrativas que circularán en redes sociales.

OBJETIVOS

Visibilizar las situaciones problemáticas de la adaptación a la educación superior a través de una serie de narraciones ilustradas que la interpreten y circulen en redes sociales para aquellos que ingresan o se encuentran cursando las primeras etapas de la educación superior, de modo que puedan encontrar un afinidad o reflejo en la interpretación y opinar sobre la misma.

Objetivos Específicos

- Interpretar las condiciones que determinan el proceso de adaptación y los comportamientos asociados por parte de los estudiantes, para construir los contenidos de las narrativas a la luz del estudio de Baader et al, el artículo de Reyes Beltran y la charla con Torres Quiroga.
- Desarrollar un método narrativo basado en los principios de guión de producción, donde se establecen las variables que influyen en la narrativa ilustrada según la estructura Yon-Koma.
- Dilucidar la red social adecuada para la reproducción de las ilustraciones en base a la función que ésta red ofrece a sus usuarios.

JUSTIFICACIÓN

Diseño se refiere a un problema de forma y función (Moro, 2004) para dar cuenta de una situación para actuar en consecuencia de la misma. Por tanto el problema de diseño constituye en entender la situación y ver en ella un potencial de transformación que permita obtener un resultado deseado, desde un punto de vista inexplorado según los referentes consultados, una solución a una problemática sobre la que ya existe un concepto previo.

En consecuencia, su pertinencia se sustenta en como mediante la vertiente de ilustración, que forma parte del diseño gráfico, se pueden contar momentos de la adaptación a la educación superior, en el primer año, que todo aquel que experimentará esta etapa con sus vicisitudes pueden reconocer en su contexto, de modo que aquellos que quieran saber a que se enfrentan tienen una visión que de una u otra forma es subjetiva y a la vez común entre los que viven la experiencia.

Desarrollar esta narrativa secuencial mediante imágenes implica un entendimiento de la imagen como objeto capaz de mostrar un inicio, un nudo y un desenlace, en el ejercicio de traducir lo abstracto de las palabras a una representación, resolviendo la forma y función de la gráfica para denotar una intención (Moro, 2004) comunicativa reproducible en redes sociales, que se usan como medio para compartir puntos de vista, información e interpretaciones a terceros que sobre ello manifestarán sus propias conclusiones y reflexiones respecto a como éstas situaciones se expresan en su contexto.

MARCO TEÓRICO

Referente Internacional de Chile

Citado previamente, el proyecto de investigación desarrollado por Tomas Baader M, Carmen Rojas C, Jose Luis Molina F, Marcelo Gotelli V, Catalina Alamo P, Carlos Fierro F, Silvia Venezian B y Paula Dittus B (2014) y titulado “Diagnóstico de la prevalencia de trastornos de la salud mental en estudiantes universitarios y los factores de riesgo emocionales asociados”, se propuso estimar la prevalencia de los principales trastornos mentales no psicóticos presentes en la población de estudiantes de pregrado de la Universidad Austral de Chile durante el año 2008.

La muestra estuvo compuesta por 804 estudiantes de pregrado, que respondieron de manera individual escalas de screening para la depresión (Patient Health Questionnaire-PHQ-9), para el riesgo de suicidio (Escala de desesperanza de Beck-HBS), para los trastornos bipolares (Mood Disorder Questionnaire- MDQ), para el consumo de alcohol y drogas (DEP-ADO y AUDIT), y para los trastornos de la conducta alimentaria (Eating Disorder Diagnostic Scale-EDDS; y Restrain Scale-RS).

Un 27% de los estudiantes cumple con los criterios diagnósticos para una depresión, un 10,4% estaría cursando con un trastorno bipolar, un 5,3% de los estudiantes tiene un riesgo moderado a severo de cometer suicidio; 24,2% de los estudiantes universitarios presenta un consumo problemático de alcohol y un 15,3% de la muestra tendría algún tipo de trastorno en la alimentación.

La depresión se asoció significativamente con una mayor tendencia a tener un comportamiento de alimentación anormal, el consumo nocivo de alcohol y el comportamiento auto-destructivo. (Baader et al, 2014, p. 174).

Referente Nacional de Colombia

En afinidad al estudio de Baader varias noticias presentadas en distintos medios han demostrado resultados similares en estudios dentro de Colombia. Uno de estos casos es el artículo del periodista Manuel Reyes Beltran en 2019, publicado en la página web Media Santa Fe, titulado “Depresión, Ansiedad y Estrés, enfermedades recurrentes en estudiantes universitarios en Colombia”, argumentando, con base en los resultados del primer estudio longitudinal y sistemático en Colombia y América Latina, realizado por la Universidad del Sinú, que los resultados a la fecha de la investigación sobre depresión y ansiedad en esta institución de la costa, reflejan la problemática global con tasas en los mismos rangos que los reportados en otros estudios en Colombia y otros países.

En conjunto, 55.7% de los estudiantes de la universidad presentaron síntomas de ansiedad, el 32.2% presentaron síntomas de depresión y 28.9% presentaron comorbilidad* de ansiedad y depresión; el 51.8% de los que presentaron síntomas de ansiedad tenían depresión, mientras que el 89.9% de los que tenían depresión tenían ansiedad.

En el mismo artículo Reyes argumenta que no todo es negativo y los resultados también arrojaron hallazgos esperanzadores, con un significativo número de estudiantes que reportan niveles altos de fortalezas del carácter como compasión, autonomía, espiritualidad y perdón.

* Comorbilidad o enfermedad simultánea, se refiere a cuando una persona tiene dos o más enfermedades o trastornos al mismo tiempo.

Actualmente estudian cómo estos factores positivos pueden actuar como protectores contra el estrés, la ansiedad y la depresión y diseñan intervenciones basadas en la evidencia no solo para disminuir los niveles de estrés, ansiedad y depresión, sino sobre todo para que los estudiantes y trabajadores puedan llevar vidas plenas.

Referente Regional en la ciudad de Bogotá

Por otra parte, también se buscó una fuente de carácter más directo con una persona versada en el tema. Este asesor trabaja hace varios años en la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano y presentó su opinión profesional como psicólogo ante la información recogida a la fecha de la charla.

El psicólogo Edwin S. Torres Quiroga presentó claridad sobre los términos de estrés y ansiedad, como estos pueden ser determinantes en el desarrollo de trastornos y cómo actuar en el modus operandi que tienen los estudiantes ante situaciones del entorno universitario.

En primera instancia Torres aclara la ansiedad como una emoción cuya base es el miedo y por lo mismo, es manejada por la parte instintiva del cerebro y nos hace más reactivos, porque la función de las emociones es ayudarnos a la adaptación. Por otro lado, el estrés es un sentimiento, es decir que tiene una base más racional y se alimenta de nuestras experiencias.

La razón de que estas dos condiciones aumenten cuando se ingresa a la universidad se sustenta en un amplio panorama de situaciones; entre estas se encuentra la edad, la madurez emocional, su personalidad más o menos estructurada, las habilidades sociales, la capacidad de elegir, la respuesta ante los problemas, las condiciones familiares, las condiciones económicas, las disposiciones genéticas, el temperamento y la educación, entre otras.

Para actuar frente a estas circunstancias conflictivas se debe aprender a resolver el problema, se requiere identificar el conflicto y buscar el espacio donde hallar ayuda antes de que este se salga de control, causando todos los trastornos y hábitos adversos.

MARCO CONCEPTUAL

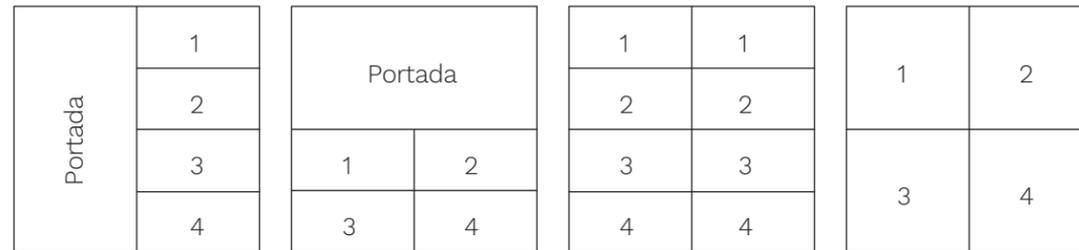
Por largo tiempo en Colombia la ilustración se conoció como oficio o variación laboral de artistas, es decir, se la consideraba una extensión del arte siendo su origen los libros ilustrados en de la edad media, donde la imagen constituía una extensión de la palabra, un mote que no ha podido sacudirse por completo, pues cuando se habla de ilustración se hace referencia a aquella imagen que ocupa un formato en su totalidad y que tiene dos funciones: semblante, como rostro de un artículo y variante, como punto de inflexión en la narrativa o en medio de los hilos argumentativos (Rosero, 2012).

Si bien esta definición no está equivocada, también es cierto que no está completa en cuanto a la palabra ilustración, pues contrario a lo que se cree, la ilustración contemporánea abarca el estudio de las técnicas a través de las cuales una imagen gráfica equivale a un mensaje (Velásquez, 2016), sustentándose en la definición que Moro, en su texto “Ilustración como categoría”, nos ofrece respecto al término: La ilustración denota la presencia de una necesidad de fondo, un propósito o una intención del ser humano en su actividad genera-

dora de imágenes, relacionada principalmente con la transmisión de significado, información y conocimiento en un amplio sentido. Además es en su capacidad narrativa secuencial, entendida como la conjunción de imágenes en secuencia para presentar eventos, donde se encuentra el interés del proyecto.

Yon-Koma

Una de estas formas narrativas es llamada Yon-Koma o 4-Koma y es una tira cómica de origen japonés que consta de cuatro viñetas que pueden ubicarse en el formato de distintas formas:



Tradicionalmente esta historieta sigue una disposición conocida como kishōtenketsu, una palabra compuesta a partir de los caracteres en Kanji* japonés que describe la estructura y el desarrollo de las narrativas clásicas de China, Korea y Japón.

Los caracteres que componen esta disposición son el Ki o primer panel que establece la escena, el Shō o segundo panel que desarrolla el fundamento del primer panel, Ten o tercer panel para el punto culminante en el que se produce un desarrollo imprevisto y Ketsu o cuarto panel para concluir con los efectos del tercer panel.

Estas tiras cómicas aparecen en casi todos los tipos de publicaciones en Japón y a menudo termina dentro de los cuatro paneles, aunque en algunos casos se desarrollan como una serie de capítulos sucesivos y pueden abordar temas serios, aunque la mayoría lo hace con humor.

* Yon-Koma es un termino cuya información no tiene bibliografía explícita de estudios o libros, sin embargo puede hallarse vía internet en páginas con licencia CC-BY-SA, para hacer crecer el común conocimiento libre y la cultura libre.

* Koma: Viñetas de la tira cómica.

* Kanji: Sinograma utilizado en la escritura del idioma japonés, pertenece a uno de los 3 sistemas silabarios del idioma junto a los Hiragana y Katakana.

La metodología implementada se denomina doble diamante y consta de cuatro partes: Descubrir, Definir, Desarrollar y Entregar. En el proyecto esto se tradujo en:

1. DESCUBRIR

PROBLEMA DE PROYECTO. CAPÍTULO UNO

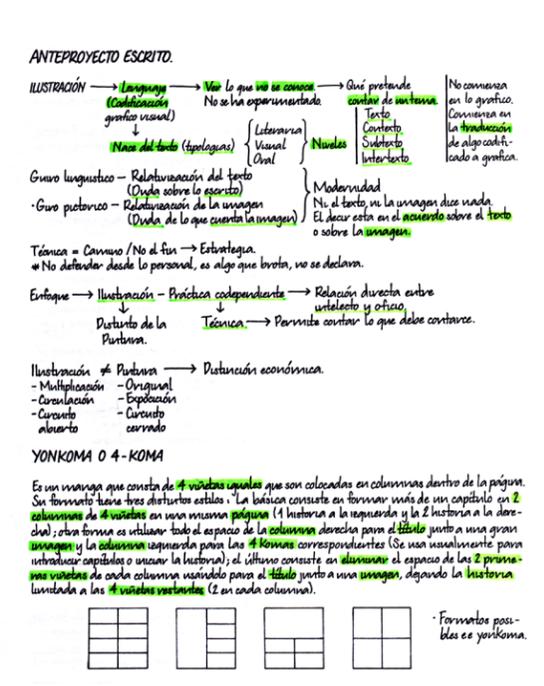


Consulta de Referentes

Inicialmente se recopilaron referentes con base en cada una de las categorías generales a desarrollar: ilustración y problemas de adaptación a la educación superior.

La primera ILUSTRACIÓN se afirma como lenguaje autónomo que permite narrar mediante imágenes; esta se ve sustentada con los argumentos de los textos: Ilustración como categoría (2004) de Juan Martínez Moro, ¿Ven lo que digo? Hablar y hacer ilustración en Bogotá 2003-2013 (2016) de Julian Velásquez, La ilustración semblante: Reflexiones sobre el oficio de ilustrar de José Rosero Navarrete y Personas Ilustradas, La imagen de las personas en la iconografía escolar colombiana (2001) de Zenaida Osorio Porras.

Y la segunda, PROBLEMAS DE ADAPTACIÓN A LA EDUCACIÓN SUPERIOR se afirma como las condiciones problemáticas de los estudiantes en su ingreso a la universidad argumentado desde estudios y noticias nacionales e internacionales, entre ellas: Problemas de salud mental en estudiantes universitarios (2019) de Molina, Rojas y Martínez, Salud, calidad de vida y entorno universitario en estudiantes mexicanos en una universidad pública (2015) de Lara Flores et al, Diagnostico de la prevalencia de trastornos de la salud mental en estudiantes universitarios y los factores de riesgo emocionales asociados (2014) de Baader et al, el artículo Depresión, Ansiedad y Estrés (2019) de Manuel Reyes Beltran y finalmente la charla de asesoría con el psicólogo Edwin Torres Quiroga.



Mapa de Categorías

Una vez leídos y estudiados cada uno de los referentes, se extrajeron una serie de categorías entendidas como términos que permitirían entender y expresar la situación de estudio para desarrollar mapas mentales, resúmenes y vertientes de investigación.

ILUSTRACIÓN COMO CATEGORÍA	¿VEN LO QUE DIGO?	ILUSTRACIÓN SEMBLANTE	PERSONAS ILUSTRADAS
<p>Juan Martínez Moro</p> <ul style="list-style-type: none"> Ilustración - Denota la presencia de una necesidad de fondo, un propósito o una intención del ser humano en su actividad generadora de imágenes, relacionada principalmente con la transmisión de significado, información y conocimiento en un amplio sentido. [...] género capaz de reunir en un mismo fin los intereses del arte y del conocimiento. Visual - Modo en el que aprehendemos la realidad empírica, de nuestras potencias y limitaciones como especie, así como de la elaboración, en función de códigos genéticos y culturales, de lo que se ha dado en llamar preceptos o unidades de percepción, que forman el contenido de nuestros registros visuales. Percepción - Ordenación del mundo visual, actuando como un mecanismo de supervivencia mediante leyes económicas que dan a la realidad "buena forma", equilibrio, armonía, contraste, etcétera. 	<p>Julian Velásquez Osorio</p> <ul style="list-style-type: none"> Correlativo - Capacidad ilustrativa de una imagen [...] intencionalidad previa a su producción y/o ubicación, otorgando preponderancia y capacidad de fijar significados a la idea o al contenido que pretende la imagen. Ilustración - lenguaje autónomo [...] se interpreta, opina y -en ocasiones- se narra con imágenes que han de ser difundidas por medio de su reproducción [...] las imágenes decorativas no son sinónimo de ilustración. [...] como técnica es sinónimo de talento pictórico, dibujo representativo y capacidad de lectura e interpretación de la palabra y de los textos escritos. Editar o Edición - Enmarcar y proporcionar: una metodología que delimita lo representable, sus intenciones, selecciones y encuadres. Es una forma de ver. 	<p>José Rosero Navarrete</p> <ul style="list-style-type: none"> Semblante - Representa ese primer contacto con la percepción, aquello que llama la atención y permite una valoración. Lo bello y lo feo son evaluaciones perceptivas importantes mas no sustanciales en estas ilustraciones. Fenómeno - Aquello que se manifiesta frente a un sujeto y que por su situación extraordinaria se convierte en el objeto de estudio. Condensación - Capacidad para concentrar distintos vectores, reducir a un elemento una cantidad innumerable de significados y con ello aumentar la intensidad poética de un objeto [...] con una finura y destreza artísticas [...], además de comunicativa, algo bello y atractivo. Efervescente - Generar una reacción violenta que va modificando la atmósfera circundante. [...] la imagen es aquí detonante y crea una serie de reacciones en cadena que se esparcen rápidamente. 	<p>Zenaida Osorio Porras</p> <ul style="list-style-type: none"> Escolar - Cultura particular con la que legitimamos como lo bueno aquello que se mira por los niños y las niñas para formar su visión del mundo. Visión Correcta - A la que las niñas y los niños deban acceder. [...] La autoridad adulta frente a la infancia administra la mirada. De hecho, ser y convertirse en una persona adulta es tener el derecho a mirarlo todo. Visiones Correctas - Tradiciones de la representación visual de los modos de ver desde los cuales se han definido en la cultura occidental, que hacen caso omiso de la pluralidad y diversidad de lo visible, de los modos de ver y de las miradas.



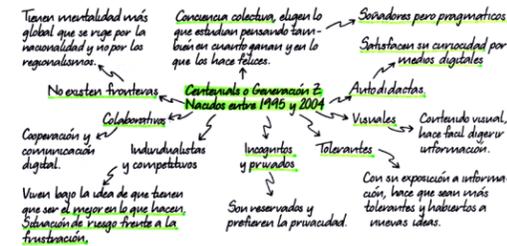
Análisis de índices

Este análisis a través de mapas mentales permitió profundizar en las causas, efectos y consecuencias de la deserción por parte de los artículos de Páramo y Correa (1999) y de Patiño y Cardona (2012), y el suicidio en universitarios, informado por la Organización mundial de la salud (2019) y por Michelle González (2018) en El Espectador.

Perfil de Usuarios

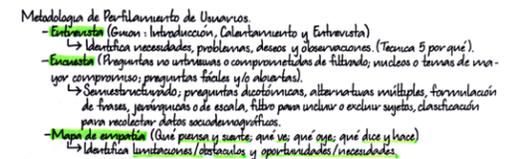
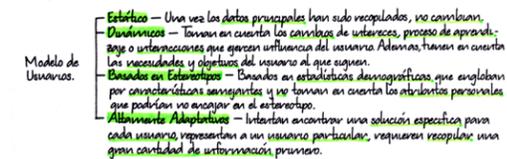
Posteriormente se daría la segmentación de lectores en la cual se profundizaría en la generación Z o Centennials, nacidos entre 1995 y 2004 y es sus características sociales para determinar potenciales comportamientos a tener en cuenta, entre ellos, el uso de redes sociales cerradas como Instagram debido a su tendencia a ser recelosos con lo que comparten.

SEGMENTACIÓN DE LECTORES



PERFILAMIENTO DE USUARIOS

Adecuación de conocimiento sobre el usuario para definir un perfil de comportamiento, gusto o intencionalidad con base en los intereses de la persona.



GUIÓN DE PRODUCCIÓN

Formas de la textualidad

- Texto** - Es el grupo, diálogos, contextos de contextos, aperturas y está configurado por monólogos, diálogos y acotaciones.
- Contexto** - Son las circunstancias en las que transcurren los hechos que figuran en el texto, es decir, el entorno y el momento en el que se desarrolla una historia, su autor o autores y sus circunstancias de producción y recepción.
- Subtexto** - Ideas o asociaciones que se encuentran implícitas dentro del texto. Son las intenciones ocultas y no explícitas del texto.
- Metatexto** - Un comentario, texto o contenido que hable de otro comentario, texto o contenido establece una relación metatextual con éste, sin que necesariamente lo cite, o incluso sin que lo mencione.

Índices narrativos → ¿Cómo aparecen o visualizamos las formas de textualidad?

- Índice temático**: Pueden estar dados por frases descriptivas, frases o frases generales.
- Índice de temporalidad**: indican clima, indican clima, descripción de objetos y de vestimenta.
- Índice de interacción**: Se dan cuando al principio del relato se presenta una unidad con un tema explícito para luego integrarse y resolverse más adelante, en su correlato. Obstruyen al acto de leer, que en la vida cotidiana, se puedan dar por un acto milagroso o por un acto de asociación interaccional.
- Índice de estructura**: Resaltados por primarios o primarios planos, o con un énfasis del que sonoro y por ángulos de forma, como círculo largo o círculo alto.
- Índice de interacción**: Se relacionan por su repetición constante. Tiene su origen en la teoría de los motivos, para indicar la unidad mínima de narración.
- Índice de estilo**: Figuras, tiempos verbales o narrativos que buscan dilatar el resultado del relato, confundir al lector.
- Índice de estructura**: Destacar los prejuicios o vicios de reconocimientos del lector.

PARTES Y TIEMPO DEL GUIÓN

1. Tiempo Narrativo

- Tiempo de la historia**: Abarca la globalidad de los hechos desde el inicio más remoto hasta el futuro más probable, que hacen parte de todo el relato.
- Tiempo del relato**: Abarca la particularidad de los eventos a narrar, desde el inicio ordenado y fin aludido del relato.
- Narración "de atrás"** - (Lat. desde el futuro) significa que el relato comienza en el momento del inicio cronológico de la historia; sigue linealmente la secuencia narrativa desde el principio hasta su desenlace.
- Narración "en medio del camino"** - (Lat. en medio de la cosa) significa que el relato comienza en un momento ya avanzado de la historia, desde ahí el narrador avanza o retrocede en la narración. Esta es la disposición narrativa más frecuente en las novelas contemporáneas, hay saltos, tanto al pasado distante como al inmediato, que alteran la linealidad temporal.

2. Anacronía / Orden Cronológico

Anacronía es la figura literaria que consiste en el orden cronológico de una historia con saltos hacia adelante o hacia atrás.

Guión de Producción

Igualmente se determinó una metodología de trabajo que permitiera dar luz sobre cómo se interpretaría el argumento obtenido de la investigación teórica; este fue el guión de producción con base en las guías del Semillero de Ilustración, pieza clave para la comprensión de la ilustración como elemento narrativo y el cómic como manifestación de esta actividad.

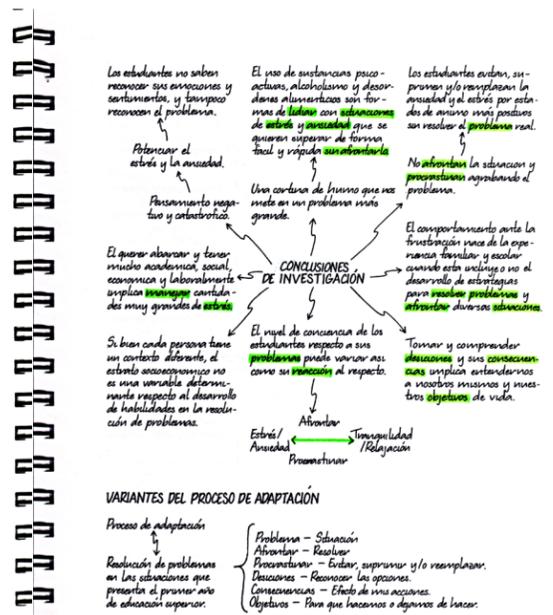
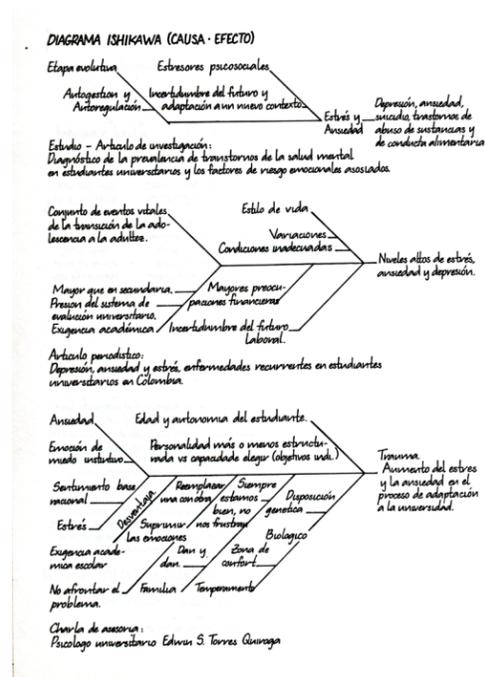
2. DEFINICIÓN

Análisis de fuentes

A partir de las previas lecturas se seleccionaron tres principales fuentes que permitieran entender de la forma más completa y sencilla posible el problema. Estas se definirían por su origen siendo así una a nivel internacional, otra a nivel nacional y otra a nivel regional; cada una se evaluaría después según el diagrama Ishikawa que analiza el efecto enunciado en sus resultados o conclusiones y las causas que cada documento sustenta.

Este análisis serviría para encontrar nuevas conclusiones de la investigación, a través de las cuales encontramos variantes que actúan en el comportamiento del proceso de adaptación, en una serie de palabras claves: problema, afrontar, procrastinar, decisión, consecuencias y objetivos.

Además de un método de comportamiento frente a las situaciones que puede desencadenar estrés y ansiedad o tranquilidad y relajación dependiendo de si se afronta o se procrastina el conflicto.



El corpus a analizar con cómics seleccionados porque presentan varias o algunas de las siguientes variantes dentro de su narrativa: Un problema o situación, algo que afrontar o resolver, procrastinación (Evitar, suprimir y/o reemplazar), toma de decisiones y/o reconocimiento de las opciones, consecuencias o efectos de una acción, y objetivos (para que se hace o no algo).

CORPUS	IDEA O TEMA	DIÉGESIS	PERSONAJES	ENCUADRES	RITMO Y STORY	TONO	EMOCIONES O SENTIMIENTOS
	Cositas... Entendido como una palabra de significado ambiguo, que puede tomarse para referirse a relaciones sexuales.	Primera persona por los personajes.	Personaje 1. Hombre homosexual de cabello oscuro en corte hongo. Personaje 2. Hombre homosexual de cabello rojo y rizado.	Encuadre general para reconocer el contexto en el que se desarrolla la escena. Encuadre detalle para resaltar la expresión facial.	Narración ab ovo, lineal de inicio al desenlace	Ironía cómica y doble sentido del lenguaje.	Serenidad y Confianza - Las expresiones faciales y corporales no muestran incomodidad con la situación.
	Responder a la pregunta ¿Cuándo decidiste volverte gay?	Primera persona por el personaje.	Personaje 1. Hombre homosexual de cabello oscuro en corte hongo. Personaje 2. Insecto conocido como mariquita.	Detalle a las acciones de la mariquita. Encuadre medio al primer personaje para mostrar el efecto de las acciones de la mariquita.	Narración ab ovo, lineal de inicio al desenlace	Ironía cómica y doble sentido del lenguaje.	Agrado y sorpresa
	Revisar el celular y darte cuenta de que has ignorado todo el día.	Primera persona por el personaje.	Personaje 1. Mujer de cabello largo y oscuro.	Detalle al celular y al rostro. Encuadre medio al personaje.	Narración ab ovo, lineal de inicio al desenlace	Ridiculización de actividades cotidianas.	Tranquilidad, sorpresa y miedo en sentido lineal
	La realidad dentro y fuera le mundo virtual.	Primera persona por el personaje.	Personaje 1. Mujer de cabello largo y oscuro.	Encuadre medio al personaje y su acciones.	Narración ab ovo, lineal de inicio al desenlace	Ridiculización de actividades cotidianas.	Tranquilidad y miedo.
	Economía y compras compulsivas	Primera persona por el personaje.	Personaje 1. Mujer de cabello largo y pelirrojo.	Detalle a la cuenta. Encuadre retrato al personaje Encuadre medio al personaje.	Narración ab ovo, lineal de inicio al desenlace	Ridiculización de actividades cotidianas.	Nervios y curiosidad.
	Falta de voluntad al placer de los dulces.	Primera persona por el personaje.	Personaje 1. Mujer de cabello largo y pelirrojo.	Encuadre medio al personaje.	Narración ab ovo, lineal de inicio al desenlace	Ridiculización de actividades cotidianas.	Agrado, sorpresa y decepción.

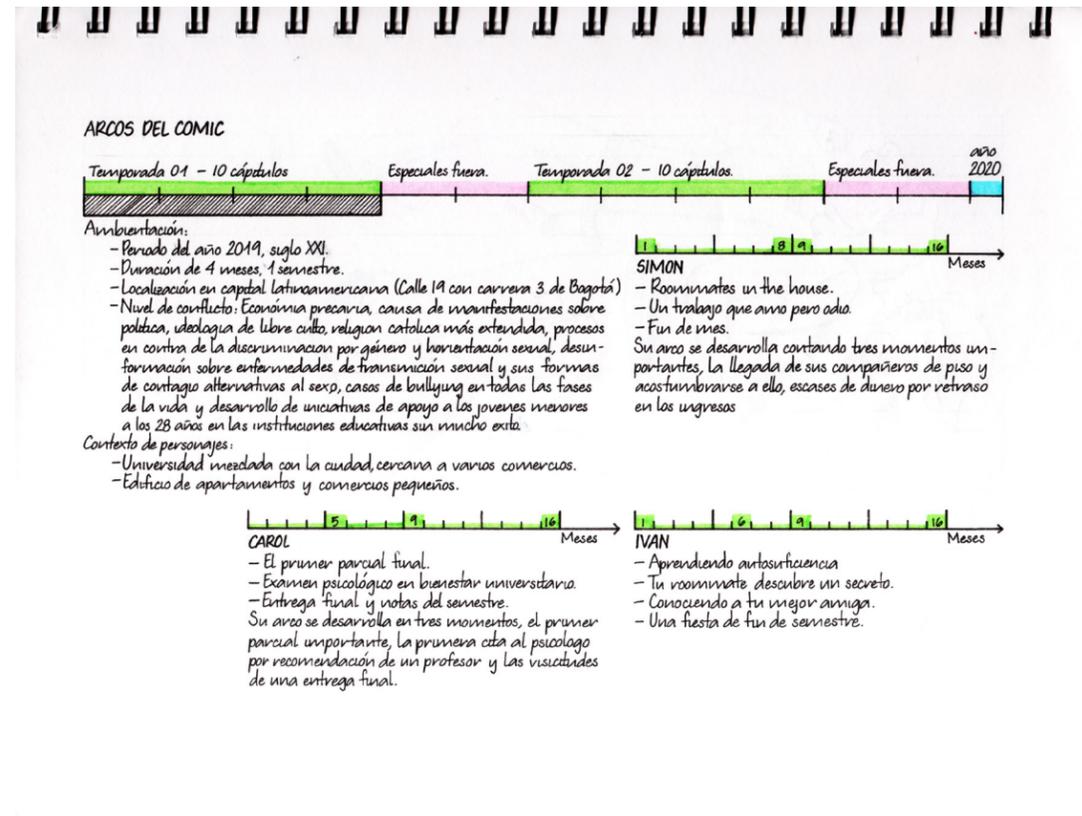
Formatos de guión

El formato de guión se determinó desde el método original del ilustrador Carlos Nieto y la estructura del Yon-Koma. Este método consta de 5 partes:

1. La idea que presenta el argumento situación, catástrofe y resolución.
2. El argumento que detalla cada uno de los sucesos.
3. La escaleta que nos presenta el resumen de la imagen cada viñeta tomando en cuenta la estructura de Yon-Koma.
4. El guión que presenta el encuadre y diálogos por viñeta.
5. El storyboard que es un boceto previo a limpiar, entintar y finalizar en el verdadero formato.

3. BOCETACIÓN

Universos y Arcos de la historia



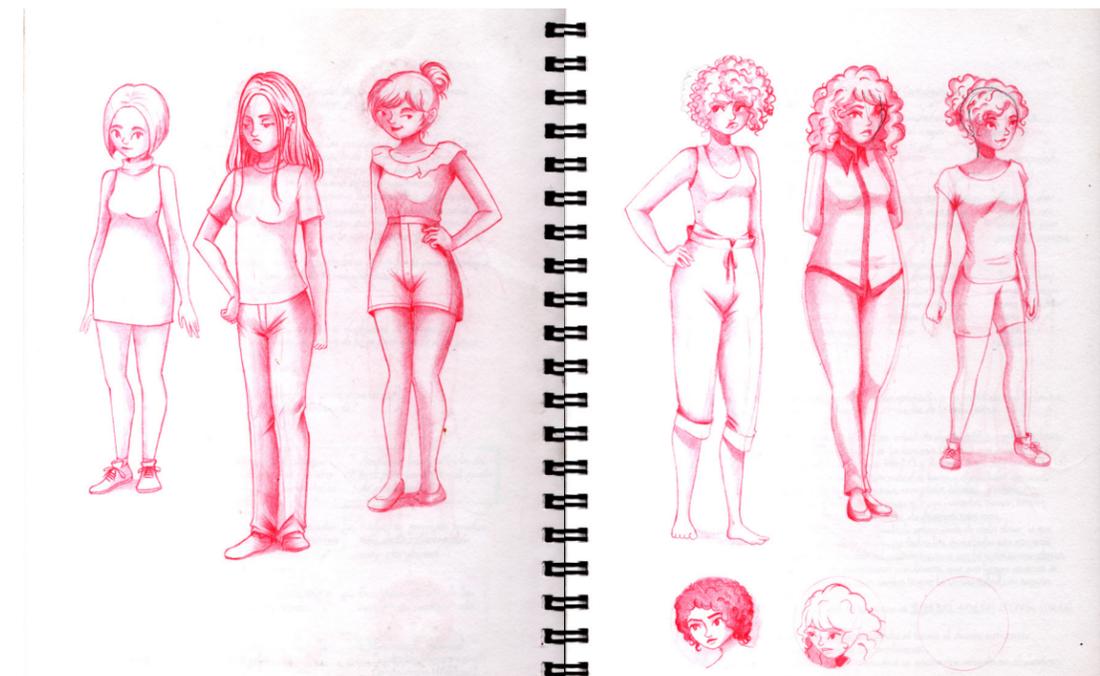
Con base en las guías de guion de producción, entendemos que para crear un cómic se requiere una serie de insumos previos a la historia; uno de ellos es el universo, que es la forma como se denomina al contexto o también al conjunto de circunstancias que rodean un acontecimiento o hecho. Este se divide en características sociales, políticas, económicas, culturales y demás.

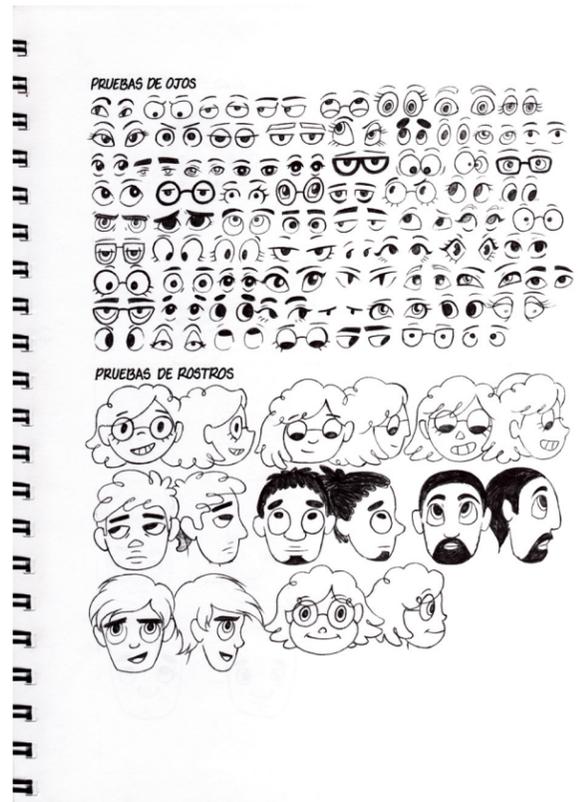
El universo resulta determinante para construir los arcos, que es la definición de los hechos ocurridos en un espacio de tiempo estimado, es decir, la historia que ocurre en el universo y que les ocurre a los personajes de los que estemos hablando.

Estas dos concepciones permitirían situar a partir de la realidad estudiada y la realidad experimentada la historia espacial y temporalmente para desarrollar cada una de las historias.

Creación de personajes

Una vez creado el universo y el arco que podríamos denominar más general, se pensó en los universos y arcos de los personajes, específicamente tres, a través de los cuales sería posible contar distintos contextos y situaciones asociadas a la condición social, académica y económica.

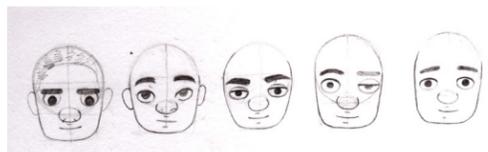




BOLETIN DE STORYLINE

1. Fichas de personajes - Estudio de cada uno de los personajes que tienen importancia en la historia, hay que identificarlos con cada uno de ellos.

	<p>Nombre: Carol López Edad: 45 años Sexo: Femenino Estatura: Clase media Educación: Sistema Profesional Estadística de sus actividades: Residencia: Casa de alquiler Residencia: Apartamento de ciudad Nació en: Bogotá Habilidades: Pilates, hablar en público Carácter: Introversa, independiente y disciplinada. Biografía: Sus padres se divorciaron cuando era pequeña y vive con su madre.</p>
	<p>Nombre: Juan López Edad: 45 años Sexo: Masculino Estatura: Clase media. Educación: Sistema Profesional Estadística de sus actividades: Residencia: Casa de alquiler Residencia: Apartamento de ciudad Nació en: Cartagena Habilidades: Video juegos, deportes. Carácter: Reservado, sarcástico y concienzoso. Biografía: Su madre siempre está en casa y su padre trabaja, tiene una hermosa mujer.</p>
	<p>Nombre: Mateo Rojas Edad: 18 años Sexo: Masculino Estatura: Clase alta. Educación: Universidad Estadística de sus actividades: Residencia: Casa de alquiler Residencia: Apartamento de ciudad Nació en: Cali Habilidades: Coding, baile. Carácter: Extrovertido, fresco y valiente. Biografía: Sus padres son vendedores y viven en Cali, vive en Bogotá con su hermana en un apartamento.</p>



CHARACTER SHEET - Simon

CHARACTER SHEET - Carol

CHARACTER SHEET - Juan

Selfie

Conclusiones

El proyecto concluye con el lanzamiento de una primera serie de cómics basados en el argumento construido en la fase de indagación. Por lo tanto, la recopilación y procesamiento de datos ha permitido la interpretación gráfica a través de una serie de métodos mixtos.

Las ventajas de este proyecto radican en su pertinencia y en su salida clara y efectiva de la situación en términos de contexto empírico, lo que permite crear personajes que potencialmente generarán a futuro una mayor empatía y trasfondo que se presta al análisis por parte del lector.

Igualmente, otra ventaja en términos más personales es como al analizar un mayor repertorio de opciones frente a las posibilidades en las circunstancias de los estudiantes, se ha alcanzado una comprensión más profunda del comportamiento de las personas que nos rodean, pues la creación de personajes creíbles requería entender las posibilidades de conflicto que pueden llegar a ser la realidad de una persona.

Pensar en estas condiciones llevó a explorar circunstancias económicas, familiares y médicas de conflicto como lo es la pobreza, el abandono de un padre, los problemas familiares, enfermedades como el VIH, la homosexualidad, la discriminación, la clase social y la migración, entre otras, para generar conflicto y carácter en los personajes de modo que el público pudiera identificarlos como personas comunes.

Además, en una vez establecidas estas identidades de personaje, también se presentaron nuevos inconvenientes a resolver respecto al diseño de la imagen y estilo del personaje provocada principalmente por la tendencia al canon, inculcada en el ilustrador por la academia como una metodología en la creación.

Estas dos últimas condiciones albergan como trasfondo el intento de eliminar el prejuicio para encontrar mayor inclusión de los posibles lectores; sin embargo, es una vicisitud conflictiva ya que al eliminar unos prejuicios damos apertura a otros y/o denotamos la subjetividad de los prejuicios propios, limitando el grado de objetividad a nuestra capacidad de suprimir el juicio propio.

Por otro lado, una desventaja es el requerimiento de tiempo para comprobar el supuesto, ya que las pruebas requieren un estudio más lento que se proyecta a futuro y por lo tanto en tiempos más largos del que disponemos; sin embargo, igualmente como la metodología del proyecto sugiere, se buscó obtener un prototipo cuya probabilidad del éxito sea muy alta y demuestre un alto potencial frente a una problemática actual del entorno universitario.

Bibliografía

- Reyes Beltran, Manuel. (10 Abril 2019) Media Santa Fe: Depresión, Ansiedad y Estrés, enfermedades recurrentes en estudiantes universitarios en Colombia. Recuperado de <http://www.radiosantafe.com/2019/04/10/depresion-ansiedad-y-estres-enfermedades-recurrentes-en-estudiantes-universitarios-en-colombia/>
- Bedoya Cardona, Erika Y. (3 Mayo 2017) Universidad Cooperativa de Colombia: Factores Moderadores del Estrés Académico en Estudiantes Universitarios. Recuperado de <https://www.ucc.edu.co/prensa/2016/Paginas/factores-moderadores-del-estres-academico-en-estudiantes-universitarios.aspx>
- Casas Mogollón, Paula. (6 Diciembre 2018). El Espectador. El problema no es solo plata: 42% de los universitarios deserta. Recuperado de <https://www.elespectador.com/noticias/educacion/el-problema-no-es-solo-plata-42-de-los-universitarios-deserta-articulo-827739>
- Diaz, Adrian - Agencia N+1. (13 Mayo 2019). El Espectador: Una epidemia de ansiedad está atacando a los estudiantes universitarios. Recuperado de <https://www.elespectador.com/noticias/educacion/una-epidemia-de-ansiedad-esta-atacando-los-estudiantes-universitarios-articulo-860343>
- El Espectador. (2018). Periódico El Espectador: Estas son las principales causas por las que los jóvenes se suicidan en Colombia. Recuperado de <https://www.elespectador.com/noticias/actualidad/principales-causas-por-las-que-los-jovenes-se-suicidan-en-colombia-articulo-814632>
- González Macea, Michelle. (25 Enero 2010). Periódico El Espectador: La depresión universitaria. Recuperado de <https://www.elespectador.com/impreso/articuloimpreso184079-depresion-universitaria>.
- Cano Vindel, Antonio. Sociedad Española para el Estudio de la Ansiedad y el Estrés: ¿Ansiedad y estrés, se pueden usar como sinónimos? Recuperado de https://webs.ucm.es/info/seas/faq/ans_estr.htm
- Álvaro J Molina, Graciela Rojas y Vania Martínez. (11 Marzo 2019). Ciper: Problemas de salud mental en estudiantes universitarios I ¿Consecuencias de la (sobre) carga académica? Recuperado de <https://ciperchile.cl/2019/03/11/problemas-de-salud-mental-en-estudiantes-universitarios-i-consecuencias-de-la-sobre-carga-academica/>
- Álvaro J Molina, Graciela Rojas y Vania Martínez. (11 Marzo 2019). Ciper: Salud mental de estudiantes universitarios (II): ¿qué pueden hacer las universidades? Recuperado de <https://ciperchile.cl/2019/03/18/salud-mental-de-estudiantes-universitarios-ii-que-pueden-hacer-las-universidades/>
- Lara Flores, Norma; Saldaña Blamori, Yolanda; Fernández Vera, Norma; Delgadillo Gutierrez, Hector Javier. Salud, calidad de vida y entorno universitario en estudiantes mexicanos de una universidad pública. Hacia promoc. salud. 2015; 20(2): 102-117. DOI: 10.17151/hpsal.2015.20.2.8 Recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/hpsal/v20n2/v20n2a08.pdf>

- Tomas Baader M, Carmen Rojas C, Jose Luis Molina F, Marcelo Gotelli V, Catalina Alamo P, Carlos Fierro F, Silvia Venezian B y Paula Dittus B (2014). Scielo Chile: Diagnóstico de la prevalencia de trastornos de la salud mental en estudiantes universitarios y los factores de riesgo emocionales asociados. Recuperado de <https://scielo.conicyt.cl/pdf/rchnp/v52n3/art04.pdf>
- Fequiere, Pedro (15 Junio 2018). BuzzFeed: La serie de esta artista sobre vivir solo va a hablarte directamente al introvertido que llevas dentro. Recuperado de <https://www.buzzfeed.com/pedrofequiere/yaoyao-ma-van-as-ilustraciones-vivir-solo>
- Cultura Inquieta (27 Diciembre 2018). Cultura Inquieta: Yehuda Adi Devir está esperando un bebé, nos lo cuenta con sus simpáticas ilustraciones. Recuperado de <https://culturainquieta.com/es/arte/ilustracion/item/14934-yehuda-adi-devir-esta-esperando-un-bebe-nos-lo-cuenta-con-sus-simpaticas-ilustraciones.html>
- Wanshel, Elyse (17 Agosto 2017). HuffPost: Una artista refleja en una serie de dibujos la magia de vivir solo. Recuperado de https://www.huffingtonpost.es/2017/08/17/una-artista-refleja-en-una-serie-de-dibujos-la-magia-de-vivir-so_a_23079556/
- Martínez Moro, Juan. (2004) Ilustración como categoría. España: Ediciones Trea, S. L.
- Julian Velásquez Osorio (2016) ¿Ven lo que digo? Hablar y hacer ilustración en Bogotá 2003 - 2013. Bogotá, Colombia: Pontificia Universidad Javeriana.
- Rosero Navarrete, José. (2012) La ilustración semblante: reflexiones sobre el oficio de ilustrar.
- Osorio Porras, Zenaida. (2001) Personas Ilustradas. La imagen de las personas en la iconografía escolar colombiana. Colombia, Bogotá: Colciencias.
- Semana (2019) Sección de Educación: Así es la generación de centennials en Colombia. Recuperado de <https://www.semana.com/educacion/articulo/caracteristicas-de-la-generacion-de-centennials/603165>
- QuestionPro. Los Centennials: Todo lo que necesitas saber de esta generación. Recuperado de <https://www.questionpro.com/blog/es/centennials/>