

Memoria presentada para cumplir con los requisitos finales para la obtención del título de Animador Digital.

Stephanie Estrella Campos Contreras

Octubre 2017

Prof. José Tomás Morandé
Covarrubias
Prof. Carlos Puccio Guerra

Artxiety



UNIVERSIDAD
Gabriela Mistral



ÍNDICE

05 Introducción	19 Diseño Beca	49 Material de Análisis
06 Prólogo	20 Diseño Moi	50 Conclusiones
07 Agradecimientos	21 Personajes Extra	51 Bibliografía
08 Presentación del tema	22 Producción	
09 Antecedentes	23 Storyboard Intro	
10 Objetivos	24 Storyboard Beca	
11 Marco Contextual	29 Storyboard Bruno	
12 Preproducción	36 Storyboard Lila	
14 Storyline	44 Conversión formato storyboard animación a comic	
16 Diseño de personajes	45 Fragmento historia Beca	
17 Diseño Lila	46 Fragmento historia Bruno	
18 Diseño Bruno	47 Fragmento historia Lila	
	48 Análisis de resultado	

INTRODUCCIÓN

Los jóvenes durante su etapa escolar están expuestos desde muy pequeños a dirigirse a sus compañeros en público: disertaciones, trabajos grupales, actos frente al colegio u otras actividades que requieren expresión corporal y escénica.

Durante la adolescencia, periodo donde comenzamos a buscar un rol en la sociedad, diferenciarnos de quienes nos rodean y convertirnos en protagonistas de nuestra vida, la manera en que recibimos el juicio externo –aprobación o rechazo de mis pares– será parte del proceso de desarrollo de la identidad y las relaciones interpersonales.

Los humanos como seres sociales requieren tanto de relaciones estables como de interacciones satisfactorias con esos vínculos: si alguno de estos elementos falla, las personas comienzan a sentir exclusión social, generando efectos negativos en la autoestima del afectado.

La etapa adolescente se caracteriza por la búsqueda del “quién soy”, identidad, destacar y diferenciarse de quienes me rodean. Es un proceso complejo donde aún se es menor de edad pero se busca independencia, el comprenderse a uno

mismo y el ser aprobado por los demás. En consecuencia, el temor al rechazo social puede generar inseguridad y dudas sobre la propia autoimagen de la persona, sintiéndose constantemente amenazado por el riesgo a ser excluido de su grupo social.

“Artxiety” es una historieta que narra cómo Beca, Lila y Bruno, tres artistas adolescentes, deberán enfrentar a sus más grandes temores: Sus propias inseguridades.



PRÓLOGO

Juventud, sueños empecinados en crearse, la frustración doliente y el éxito esquivo. Ingredientes exquisitos que en esta obra la autora nos presenta a través de personajes intensos, todos en tránsito, en la búsqueda de sí mismos y de lo que esperan ser. Las emociones brotando de sus manos, artistas en proyecto, tropezando con las imágenes de sus propios miedos.

A través de sus historias, el lector podrá reconocer paisajes comunes y asombrarse con otros que no ha recorrido, porque cada una de ellas conmueve y encanta tanto por su realismo como por la lúcida imaginación de la creadora. Imposible no atender el egocentrismo de Bruno, la soledad de Beca y los temores de Lila. Y las redes que van uniendo sus vidas en elementos compartidos; el miedo y el deseo de convertirse, hacerse, crear(se).

Sólo queda disponerse a disfrutar, con los sentidos abiertos, el transitar de tres jóvenes por la ruta que irán creando con sus propios pasos.



Sandra Oltra H.,
Psicóloga especialidad atención Infanto Juvenil

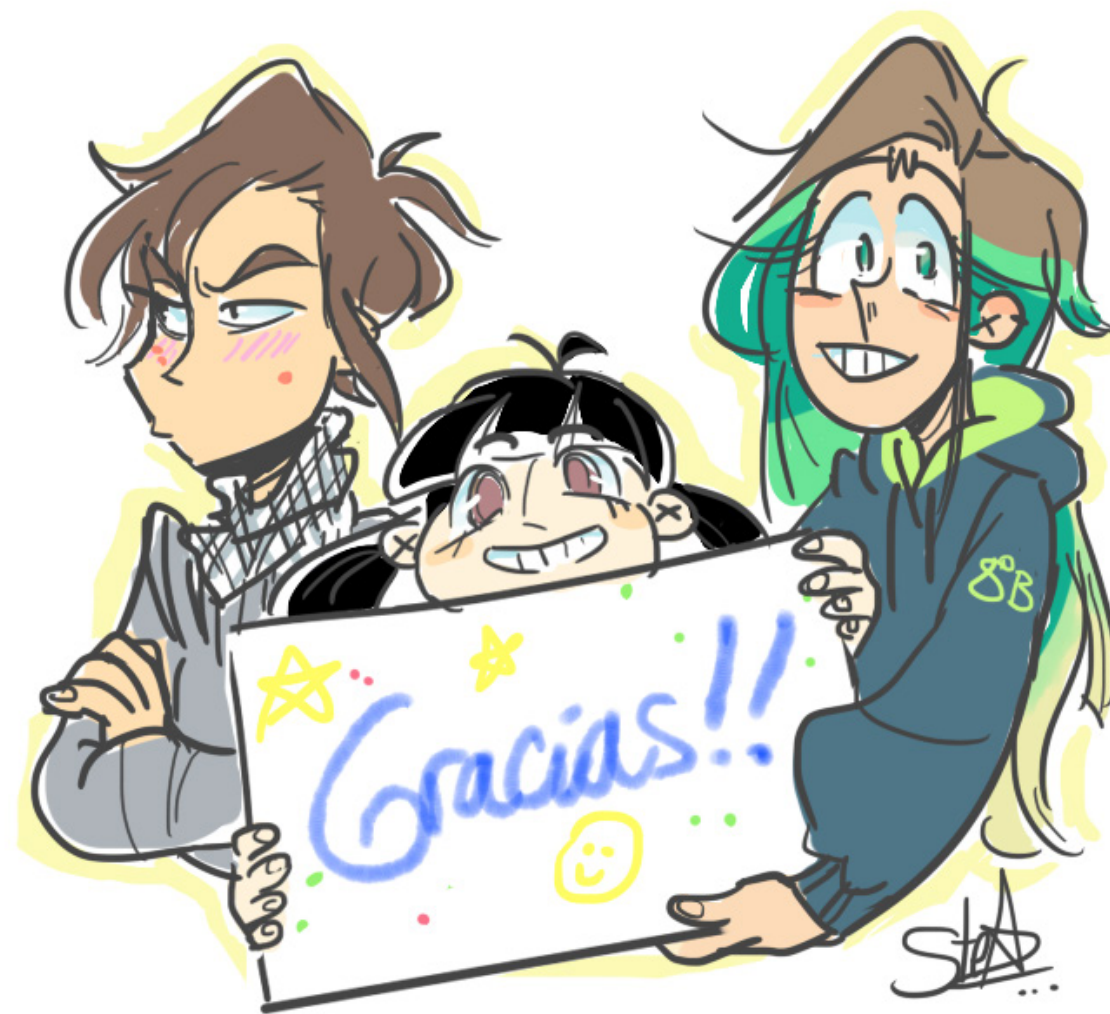
AGRADECIMIENTOS

Este proyecto no hubiera sido posible sin el apoyo de mis profesores, en especial por la ayuda de José Tomás Morandé y Carlos Puccio Guerra, y su valiosa orientación para encontrar soluciones cuando más lo necesitaba.

Agradecer también a la psicóloga y actual coordinadora de Magister clínica infanto juvenil en la Universidad Mayor, Sandra Oltra H., por su valiosa ayuda y por guiarme en el desarrollo de las historias de los personajes.

Gracias a Katrin Klapp y Marietta Castro por su desempeño como directoras de la Facultad de Ingeniería, Negocios y Artes Digitales en la Universidad Gabriela Mistral.

Para finalizar, muchísimas gracias a mi familia y a amigos por todo el cariño y paciencia que tuvieron conmigo durante el proceso de éste proyecto. Ustedes son el por qué siento ánimo de seguir adelante, gracias por creer en mí.



Dedicado a Estrella Contreras C. y Juan Campos B.

PRESENTACIÓN DEL TEMA

En el momento de crear arte o, más bien, expresar nuestro mundo interior, se generan múltiples preguntas: “¿Qué pasa si me equivoco?” “¿Y si no me queda bien?” “¿Y si la gente lo malinterpreta?” “¿Y si a nadie le gusta?” “¿Seré lo suficientemente bueno como para que el resto quiera ver mi arte?”. Todas estas preguntas nacen a partir de la inseguridad y el querer constantemente causar una buena impresión, especialmente durante la etapa adolescente y la exposición de los jóvenes a las redes sociales.

He observado estas dificultades dentro de mi propio círculo de amigos más cercanos, ya que temen el mostrar al mundo lo que pueden hacer: sus grandes habilidades para el dibujo, música, actuación, poesía, y tantos otros, todos ellos talentos de increíble valor siendo guardados bajo llave debido a sus propias inseguridades.

Ansiedad anticipatoria –el replegarse a partir de una experiencia previa–, cuestionarse la autoeficacia por la falta de aprobación del juicio ajeno y el reconocer mis habilidades producto de la aprobación de los demás son parte de las dificultades identificables que nacen a partir de la inseguridad y que figuran representadas en este proyecto. Por medio del cómic tradicional y la representación de problemáticas cotidianas, y de esta forma motivar a adolescentes a compartir sus pensamientos, pasiones y talentos ante una audiencia, sin temor, impulsando a potenciales artistas a perfeccionar y desarrollar sus capacidades.



“Bruno” boceto inicial.



“Beca” boceto inicial.



“Lila” boceto inicial.

ANTECEDENTES

“Los humanos como seres sociales requieren tanto de relaciones estables como de interacciones satisfactorias con esos vínculos: si alguno de estos elementos falla, las personas comienzan a sentir exclusión social, generando efectos negativos en la autoestima del afectado.” [Roy F. Baumeister y Mark R. Leary “Psychological Bulletin” Vol 117. [1995]

La psicóloga Sandra Oltra afirma que la etapa adolescente se caracteriza por la búsqueda del “quién soy”, identidad, destacar y diferenciarse de quienes me rodean. Es un proceso complejo donde aún se es menor de edad pero se busca independencia, el comprenderse a uno mismo y el ser aprobado por los demás. En consecuencia, el temor al rechazo social puede generar inseguridad y dudas sobre la propia autoimagen de la persona, sintiéndose constantemente amenazado por el riesgo a ser excluido de su grupo social.

La incorporación de las redes sociales a nuestro diario vivir ha cambiado el cómo los jóvenes se relacionan y comunican. Un estudio británico realizado por la Sociedad Real de Salud Pública (RSPH) reveló plataformas como Facebook, Snapchat, Twitter e Instagram, generan depresión, ansiedad, problemas de sueño e inseguridad en sus usuarios. A pesar de sus efectos negativos, estas plataformas han logrado fomentar la búsqueda de la propia identidad y generado espacios de expresión personal para cada usuario.

Mi propuesta consiste en abordar problemáticas relacionadas a la inseguridad, presentándolas dentro de situaciones cotidianas con personajes que tienen características similares al público adolescente, con el fin de que, al sentirse identificados dentro de las historias, logren esclarecer dudas.



Beca y Moi.

OBJETIVO GENERAL

Ayudar a los artistas en su proceso de exposición de obra, asumiendo las dificultades como un paso natural que toda persona debe afrontar en algún momento de su vida, y el cómo encontrar soluciones nos permite desarrollarnos como individuos.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Entender la inseguridad como un proceso de autodescubrimiento y crecimiento personal.
- Motivar al espectador a explotar sus talentos y compartir sus creaciones a un público.
- Crear personajes en los que el espectador pueda sentirse identificado a través de la ilustración y diseño de personajes.
- Desarrollar guión en donde se muestran situaciones cotidianas en las cuales esté presente la problemática.

MARCO CONTEXTUAL

El corto animado *Inbetween* (2012) de Gobelins caracteriza el trastorno de ansiedad social en un personaje dentro de la historia, presentando los efectos que éste cuadro psicológico le generan a la protagonista. El filme presenta a una joven que es perseguida por un cocodrilo azul, el cual se esmera por frustrar los esfuerzos de la chica durante situaciones sociales.

La película “El discurso del Rey” (*King’s Speech*, 2010) nos presenta la misma problemática pero vista desde cómo las expectativas de la gente hacia el protagonista, el príncipe Alberto, logran causarle ansiedad anticipatoria. Como resultado, acude a un fonoaudiólogo para ayudarlo a hablar en público y ganar seguridad en sí mismo.

Para este proyecto he querido rescatar la problemática en común que poseen los protagonistas de los referentes mencionados –inseguridad y ansiedad–, y presentarla por medio de historias que se asemejen a la cotidianidad de un público adolescente como un proceso natural de crecimiento personal.



Corto animado “Inbetween” Gobelins [2012]



Película “El discurso del Rey” [2010]

PREPRODUCCIÓN

REFERENTES PROPUESTA ESTÉTICA

Con el fin de acercar al público objetivo al proyecto, se realizó una primera búsqueda de estética, utilizando como fuentes principales redes sociales dedicadas a promover el arte: Deviantart, Tumblr, Twitter., y de esta forma identificar patrones en común de qué es lo que buscan los adolescentes cuando ven arte.

Los criterios elementos identificados fueron los siguientes: personajes carismáticos que logren con solo una imagen comunicar lo que sienten dentro de una situación (expresiones exageradas y siluetas fáciles de identificar, generalmente acompañados de un lineart oscuro), uso de paletas de colores reducidas y que acompañen la atmósfera de la pieza, fondos con poco detalle –caso fueran necesarios para contextualizar la idea principal– o nulos.

Luego de reconocer los elementos mencionados, se buscó referentes –tanto en animación como en webcomics– que los incluyan dentro de su estética:

•Animación: “Pink Panther”, “Panty & Stocking with Garterbelt” y “Ed Edd & Eddy”.

•Comics: “Hannah is not a boy’s name” [Tessa Stone], “This is not Fiction” [Nicole Mannino] y “Beauty Game” [Jin Qiu].



“Pink Panther” [1963]



“Ed Edd & Eddy” [1999]



“Panty & Stocking with Garterbelt” [2010]



“Hannah is not a boy’s name” [Tessa Stone]



“This is not Fiction” [Nicole Mannino]



“Beauty Game” [Jin Qiu]

STORYLINE (GENERAL)

Tres jóvenes artistas se ven frustrados en su proceso creativo por un elemento en común:

La humanización de sus miedos y angustias, personaje quien les persigue y reprime sus esfuerzos de crecimiento personal.

STORYLINE "LILA" ACTRIZ

Desde muy pequeña Lila se interesa en la actuación y la expresión corporal. A los 8 años entra a un colegio nuevo, y dispuesta a brillar se ofrece a participar en el tradicional acto de aniversario del colegio. Debido a un accidente ocurrido aquel día, Lila posterga sus sueños por el miedo a caer nuevamente.

STORYLINE "BRUNO" ESCRITOR

Bruno acostumbra a ser constantemente reconocido por sus habilidades como cuentacuentos, pero al darse cuenta que su trabajo no obtiene la atención que el espera al ser publicado en internet, Bruno comienza a sentir envidia del éxito que recibe su mejor amigo, un escritor de poemas góticos muy popular en las redes sociales.

STORYLINE "BECA" ARTISTA VISUAL

Cada recreo Rebeca lo dedica a dibujar personajes de sus series favoritas desde un solitario rincón en la sala de clases. Lo que la ha llevado a estar cada vez más aislada de sus pares. Beca lucha por sentir la aprobación de sus compañeros, por lo que ha decidido explotar su talento como método para vencer su timidez y lograr acercarse a la gente que le rodea.

Actriz

Lila



Nombre: Lydia
Apodo: Lila
Edad: 14
Género: femenino
Cumpleaños: 13 | 04
Estatura: 1,47m

Escritor

Bruno



Nombre: Bruno
Apodo: Bruno
Edad: 16
Género: masculino
Cumpleaños: 11 | 11
Estatura: 1,63m

Artista Visual

Beca



Nombre: Rebeca
Apodo: Beca
Edad: 13 (inicio)
18 (final)
Género: femenino
Cumpleaños: 28 | 02
Estatura: 1,72m

???????

Moi



Nombre: Moi
Apodo: ???
Edad: no le pregunten
Género: ???
Cumpleaños: ???
Estatura: ???

DISEÑO DE PERSONAJES

Usando como referencia la Teoría de Inteligencias Múltiples [1983] de Howard Gardner [1943 - Presente] –psicólogo e investigador de la Universidad de Harvard– se describe la inteligencia como la capacidad de procesar información desde diferentes marcos con el fin de resolver problemas. Esta teoría describe nueve tipos de inteligencias con una especialización específica que toda persona posee y es capaz de desarrollar.

Situando a los personajes dentro de estas categorías, Bruno (escritor) destacaría en su inteligencia “Lingüística”, Rebeca (artista visual) en “Visual-Espacial” y Lila (actuación) en “Kinética-espacial”. De esta forma, los tres se relacionan al campo de la expresión personal a través del arte.

El universo de los personajes ocurre en Santiago de Chile del presente año 2017, por lo que ellos poseen fácil acceso a elementos tecnológicos como teléfonos inteligentes, computadores e internet.

Para diseñar a cada artista se buscaron elementos visuales reconocibles acorde a sus edades, época, contexto y rama artística:



Pictoline. Teoría 7 inteligencias.

DISEÑO LILA

Lila: buzo uniforme colegio, por tratarse de la rama de la actuación y la expresión corporal se buscó un elemento que hable de un personaje que sea físicamente activo y requiera usar ropa cómoda. Su cabello es ordenado y liso.

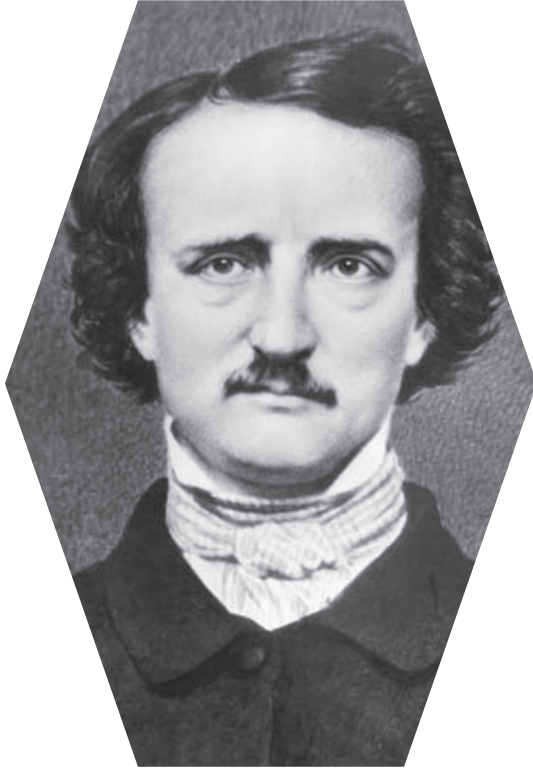


Inspiración: Adriana Caselotti, actriz.



DISEÑO BRUNO

Bruno: proviene de una familia grande, siendo el menor de sus hermanos. El recibe la ropa que sus hermanos ya no usan, por lo que su uniforme no corresponde a las tallas que debería utilizar. Estos elementos también presentan un desgaste por el paso del tiempo. Utiliza un pañuelo "palestino" alrededor de su cuello.



Inspiración: Edgar Allan Poe, escritor.

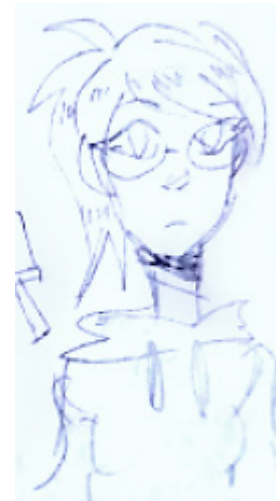


DISEÑO BECA

Beca: cabello alborotado, cortado y teñido por ella misma. Viste con un polerón de colegio que esconde su frágil figura, su propio nombre y el de sus compañeros de curso bordados en este. Lo viste incluso en altas temperaturas. Jumper de colegio y panties que simulan ser bucaneras.



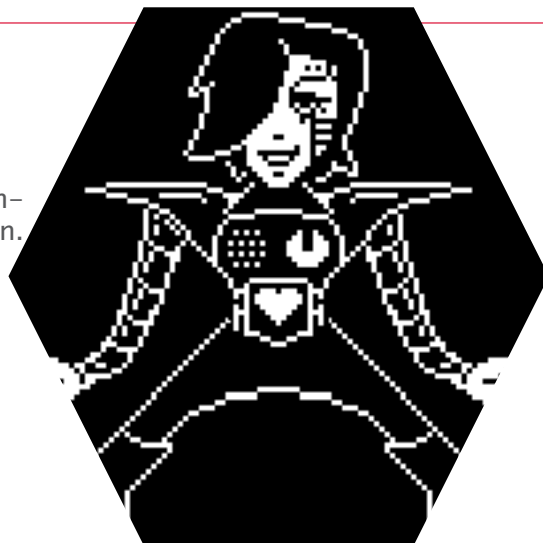
Inspiración: Frida Kahlo, artista.



DISEÑO MOI

Para desarrollar al antagonista, Moi, comencé por nombrar todo lo que Rebeca, Lila y Bruno no son o temen. Conceptos que debería cumplir este personaje:

- Seguro de sí mismo
- Cautivador
- Burlesco
- Irritable
- Envidioso



Mettaton EX. "Undertale"



El. "Las Chicas Superpoderosas"



Úrsula. "La Sirenita"

A partir de esta lista comencé a buscar personajes que cumplieran los requisitos. Dentro de mis referentes encontré al personaje "Mettaton EX", un antagonista del juego "Undertale". Este personaje es muy similar a lo que buscaba, su personalidad es extravagante, sarcástica y confía ciegamente en sus habilidades. También "Él", antagonista de la serie animada "Las Chicas Superpoderosas", un personaje que nace desde la maldad. Y finalmente, "Úrsula" de la película animada de Disney "La Sirenita", una bruja mitad pulpo que vive en las profundidades del océano.

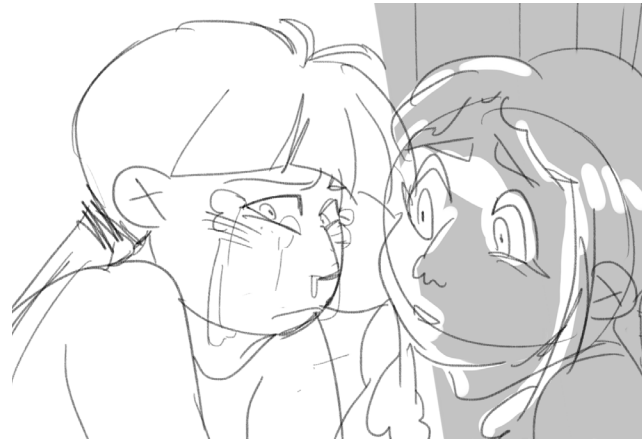
Los tres personajes coinciden en poseer rasgos físicos en común que representan sus similares personalidades: facciones y vestuario andrógino, colores intensos contrastados con negro, extremidades largas y serpenteantes, terminaciones angulosas y en punta, posturas que irradian seguridad.



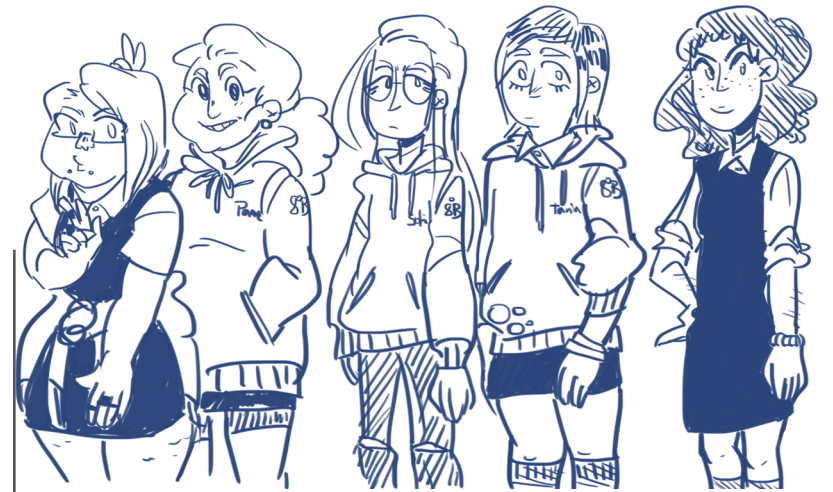
PERSONAJES EXTRA



Alex



Violeta



Curso Beca



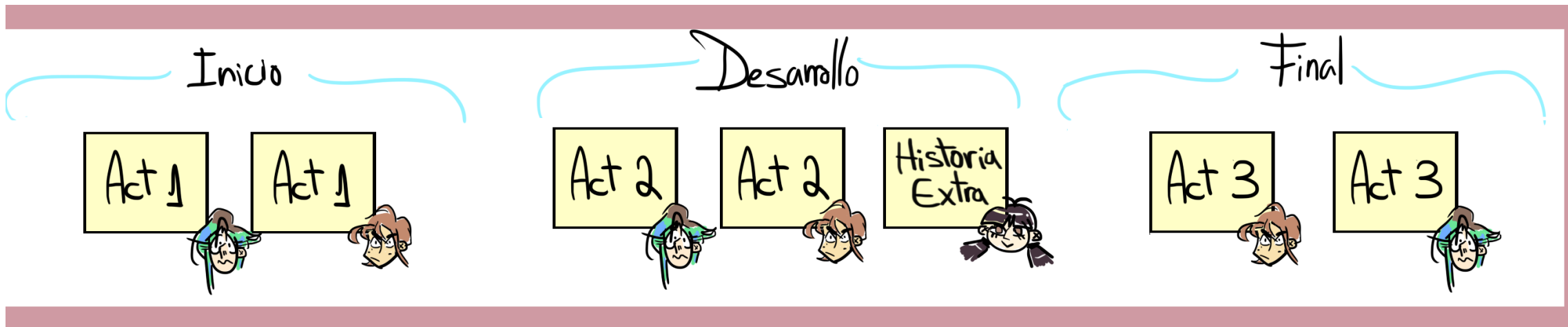
PRODUCCIÓN

Las historias fueron previamente escritas formato guión dramático: "Estructura de guión en 3 actos".

- Acto 1: presenta el problema
- Acto 2: confrontación
- Acto 3: climax y desenlace

Utilizando este método se plantea el presentar cada historia de acuerdo a un orden de inicio a fin, el cual segmenta una cronología de actos:

INICIO | Acto 1: Rebeca, Acto 1: Bruno, Acto 2: Rebeca, Acto 2: Bruno, Historia Extra Lila,
Acto 3: Bruno, Acto 3: Rebeca, | FIN



STORYBOARD

En un inicio se consideró efectuar las historias por medio de un cortometraje animado – idea descartada con el fin de potenciar la difusión del proyecto–, por lo que la planificación se realizó en formato “storyboard”. Eventualmente este storyboard fue modificado para cumplir el lenguaje de una historieta.

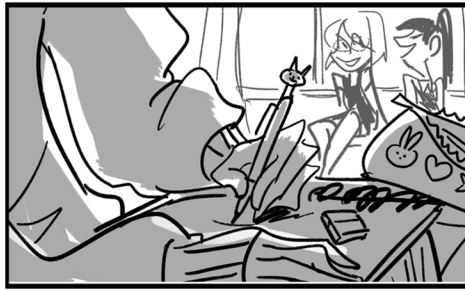


Test de estética Lila y Moi.

STORYBOARD INTRO



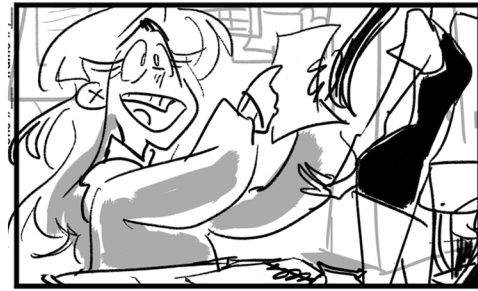
BECA: ACTO 1



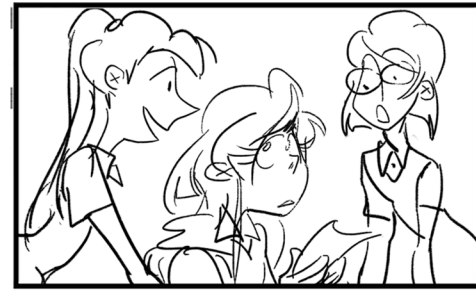
1



2



3



4



5



6



7



8



9



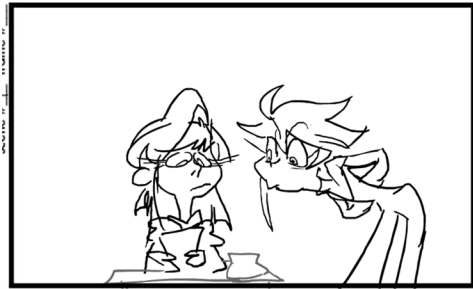
10



11



12



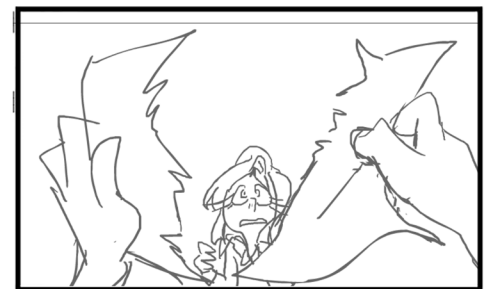
13



14



15



16



17



18



19

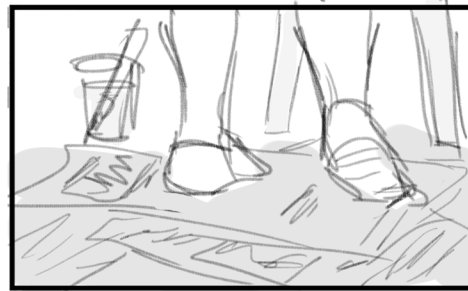


20

BECA: ACTO 2



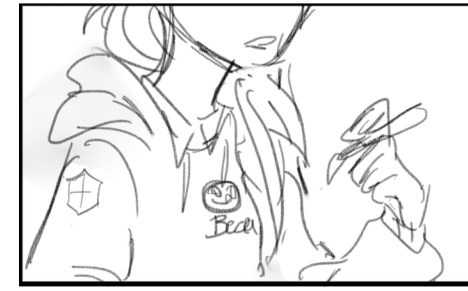
1



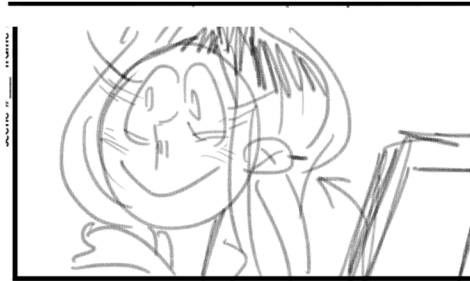
2



3



4



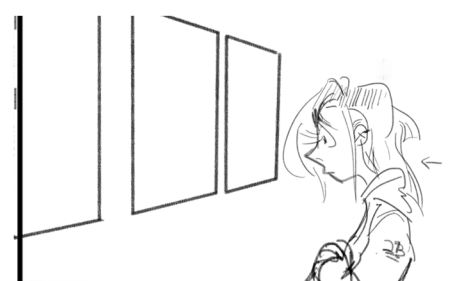
5



6



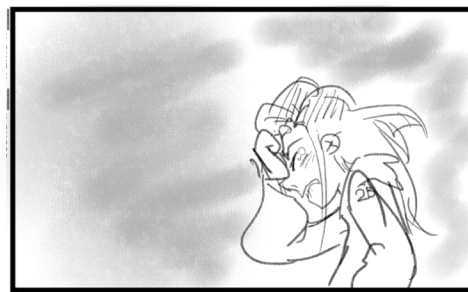
7



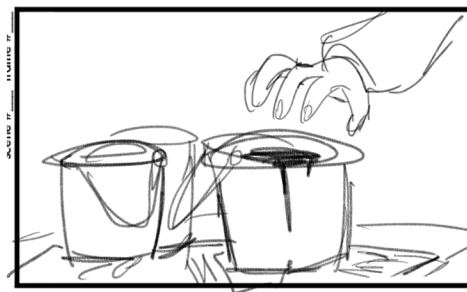
8



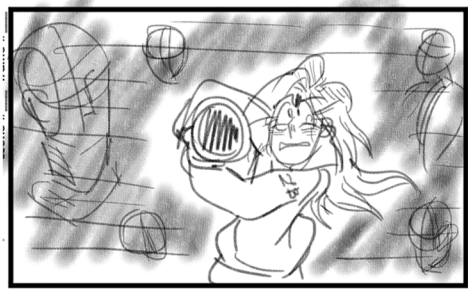
9



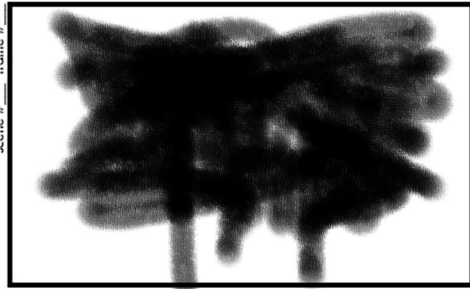
10



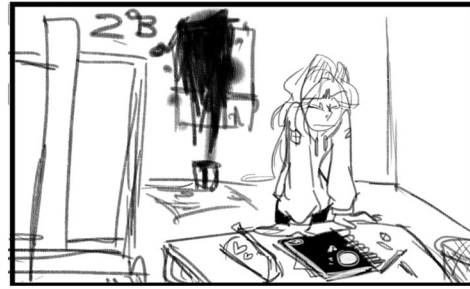
11



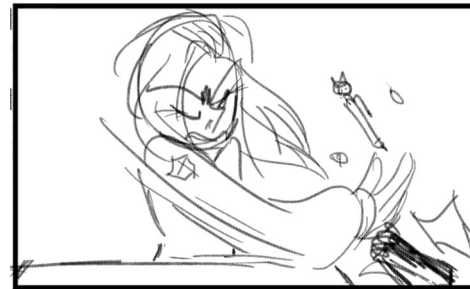
12



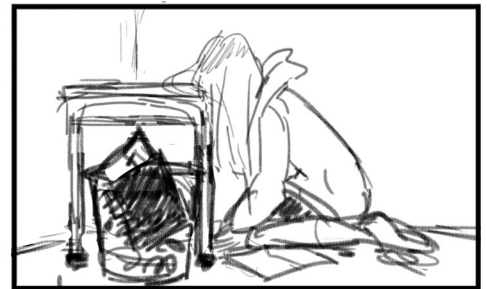
13



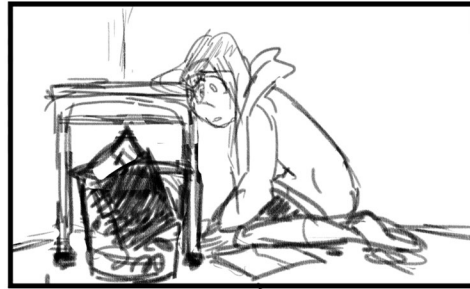
14



15



16

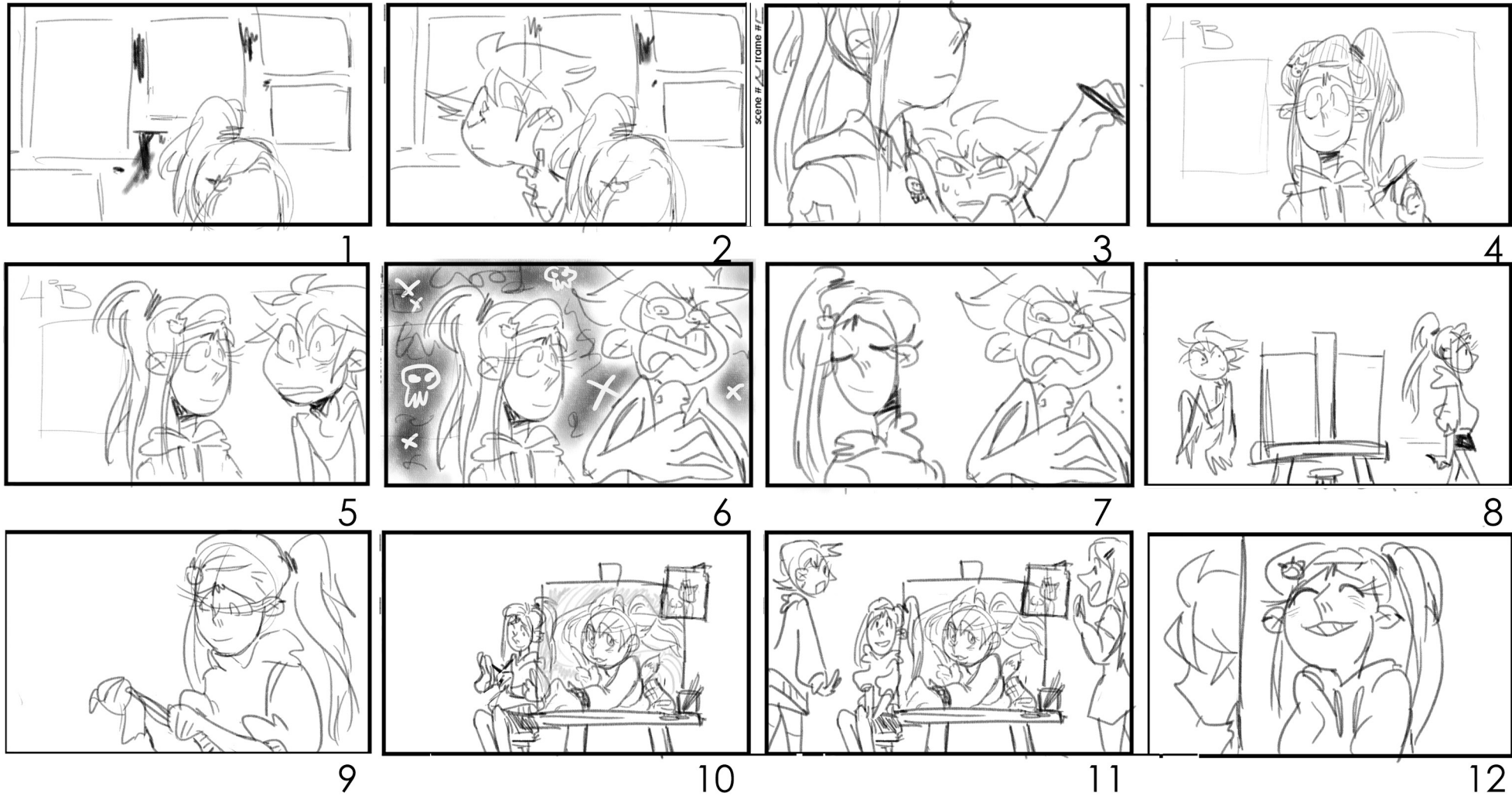


17



18

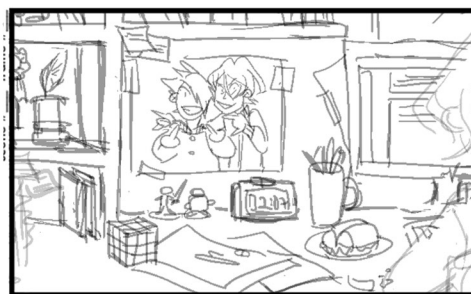
BECA: ACTO 3



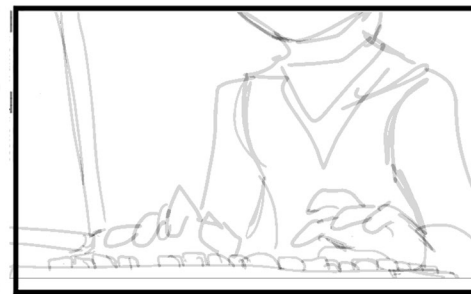
BRUNO: ACTO 1



1



2



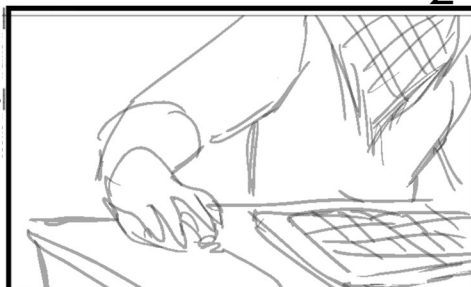
3



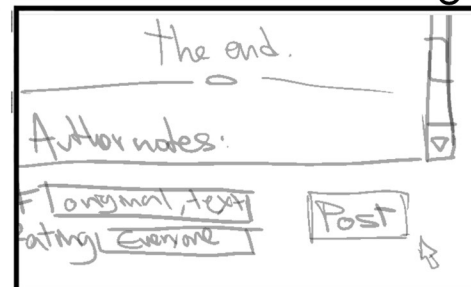
4



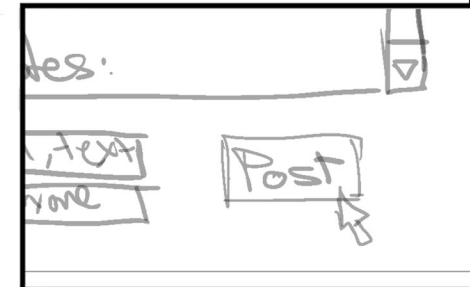
5



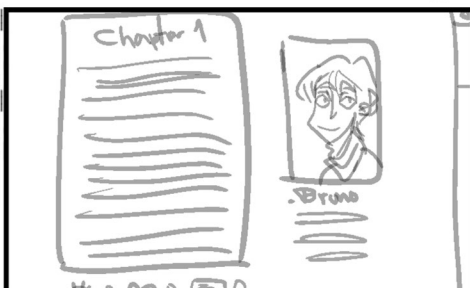
6



7



8



9



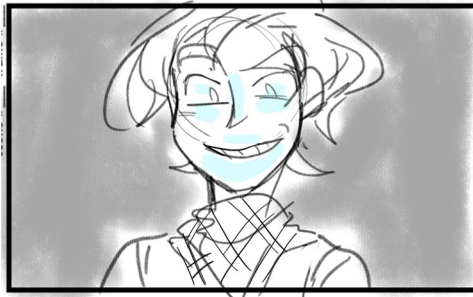
10



11



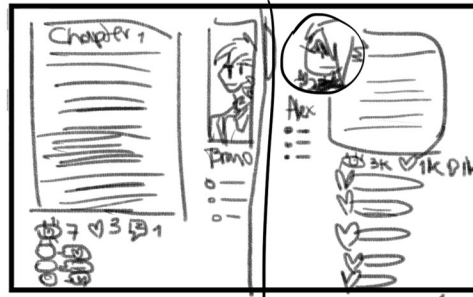
12



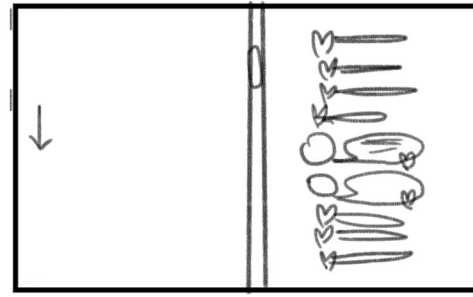
13



14



15



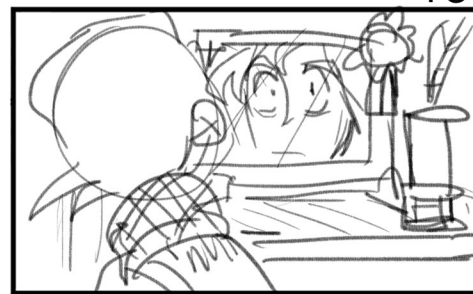
16



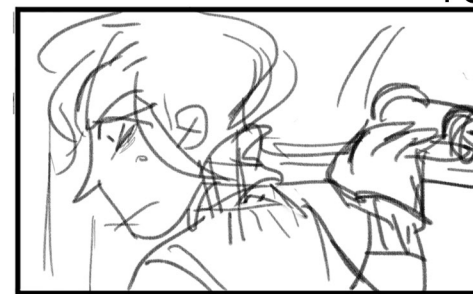
17



18

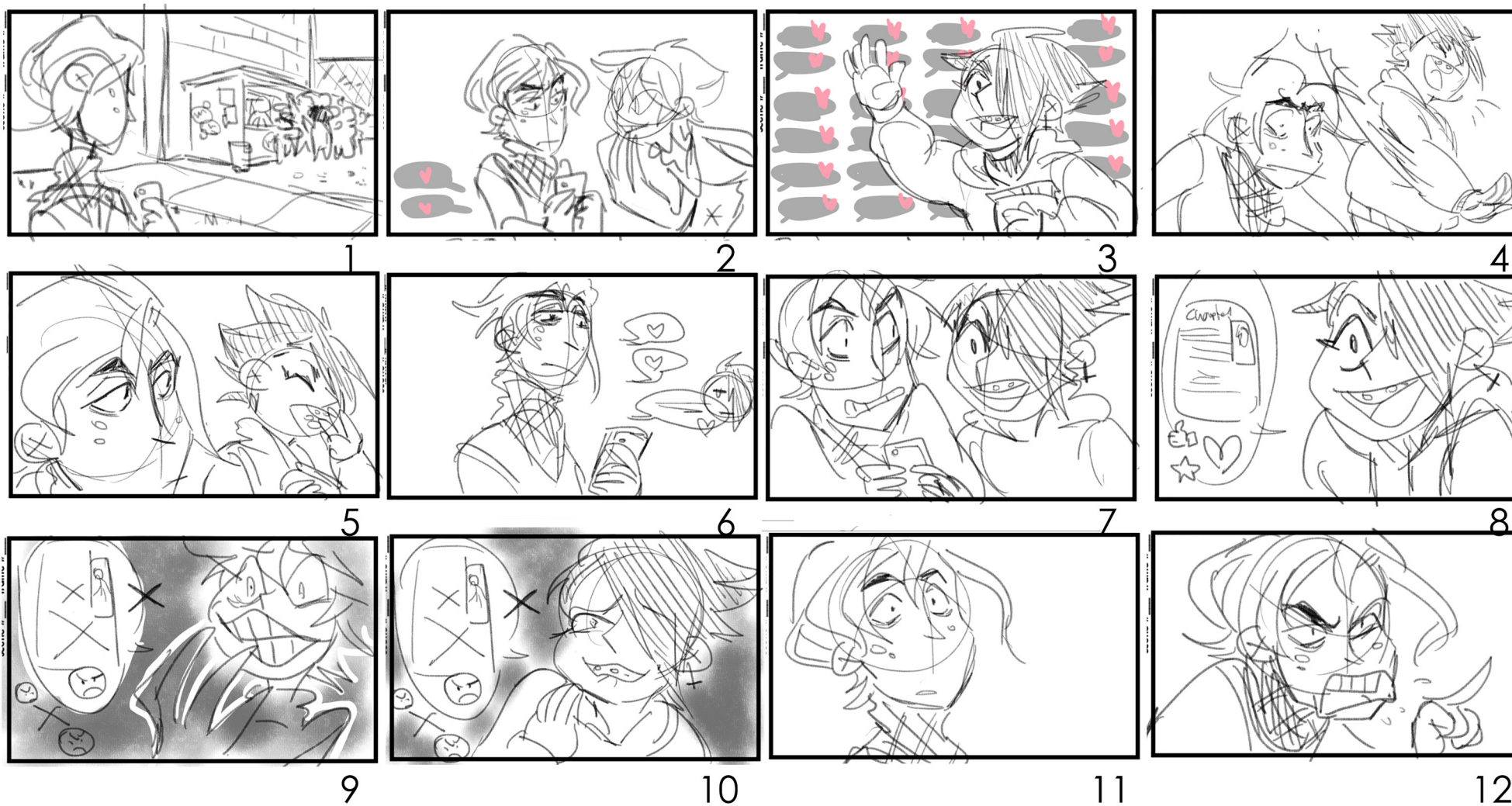


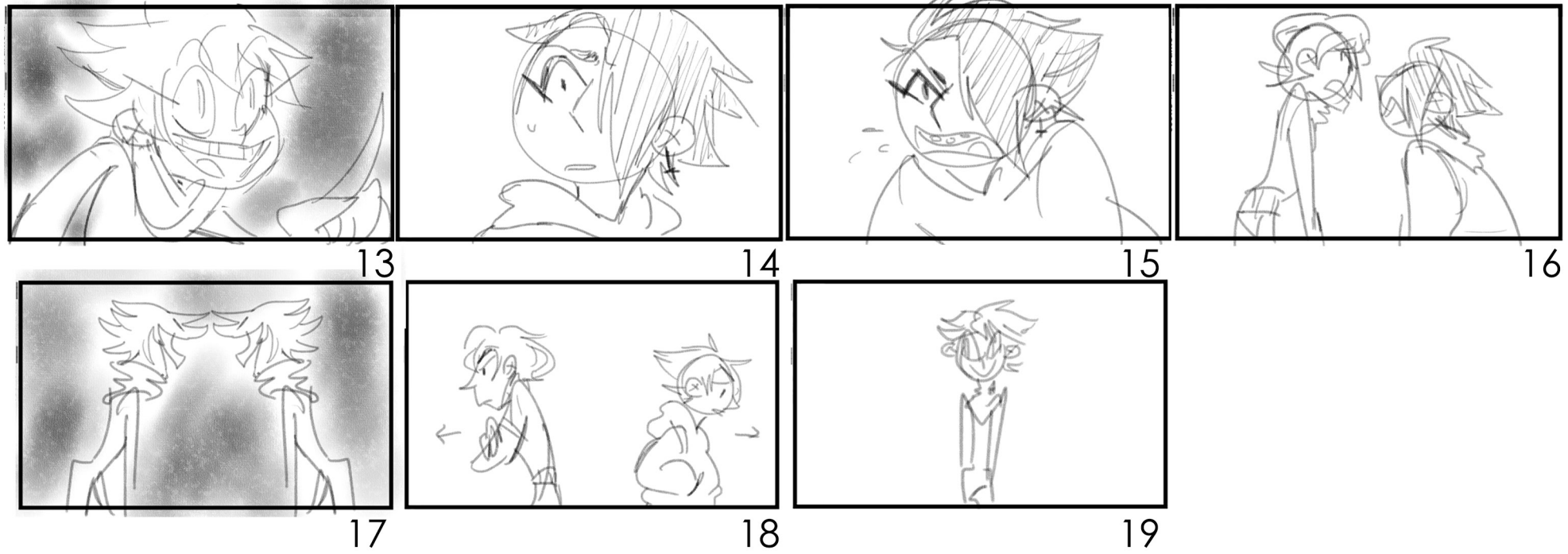
19



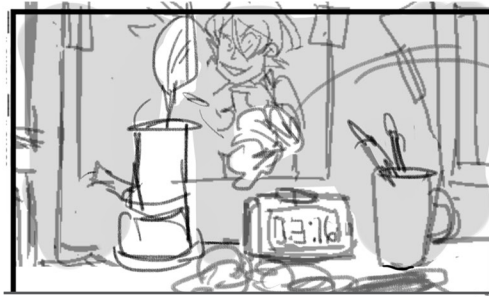
20

BRUNO: ACTO 2





BRUNO: ACTO 3



1



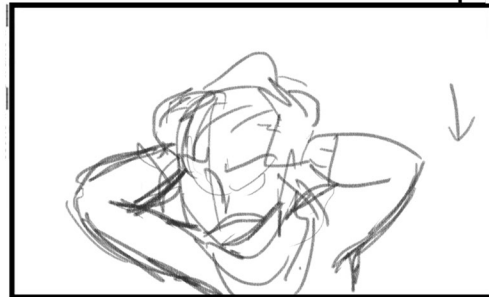
2



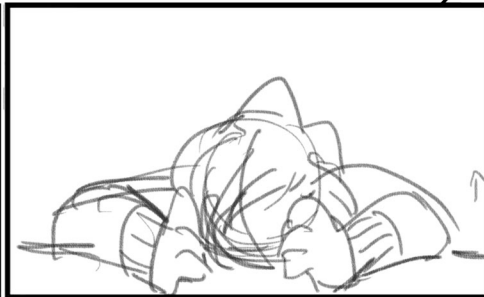
3



4



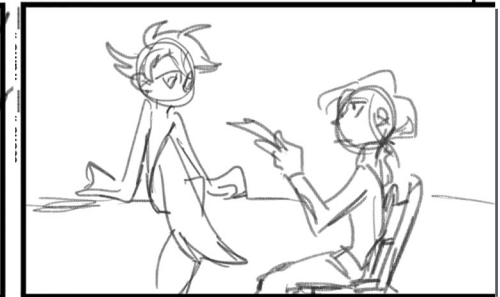
5



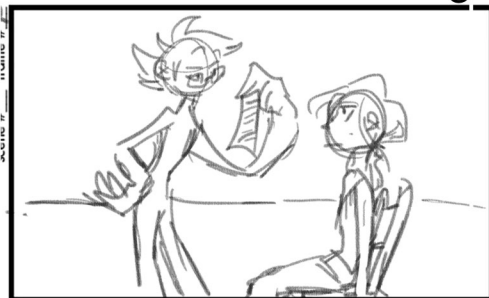
6



7



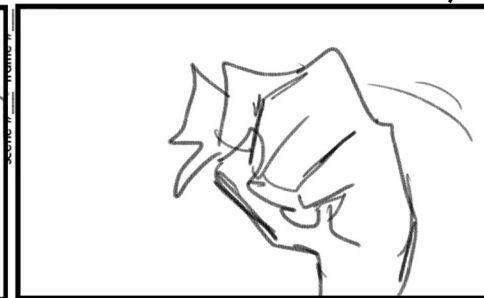
8



9



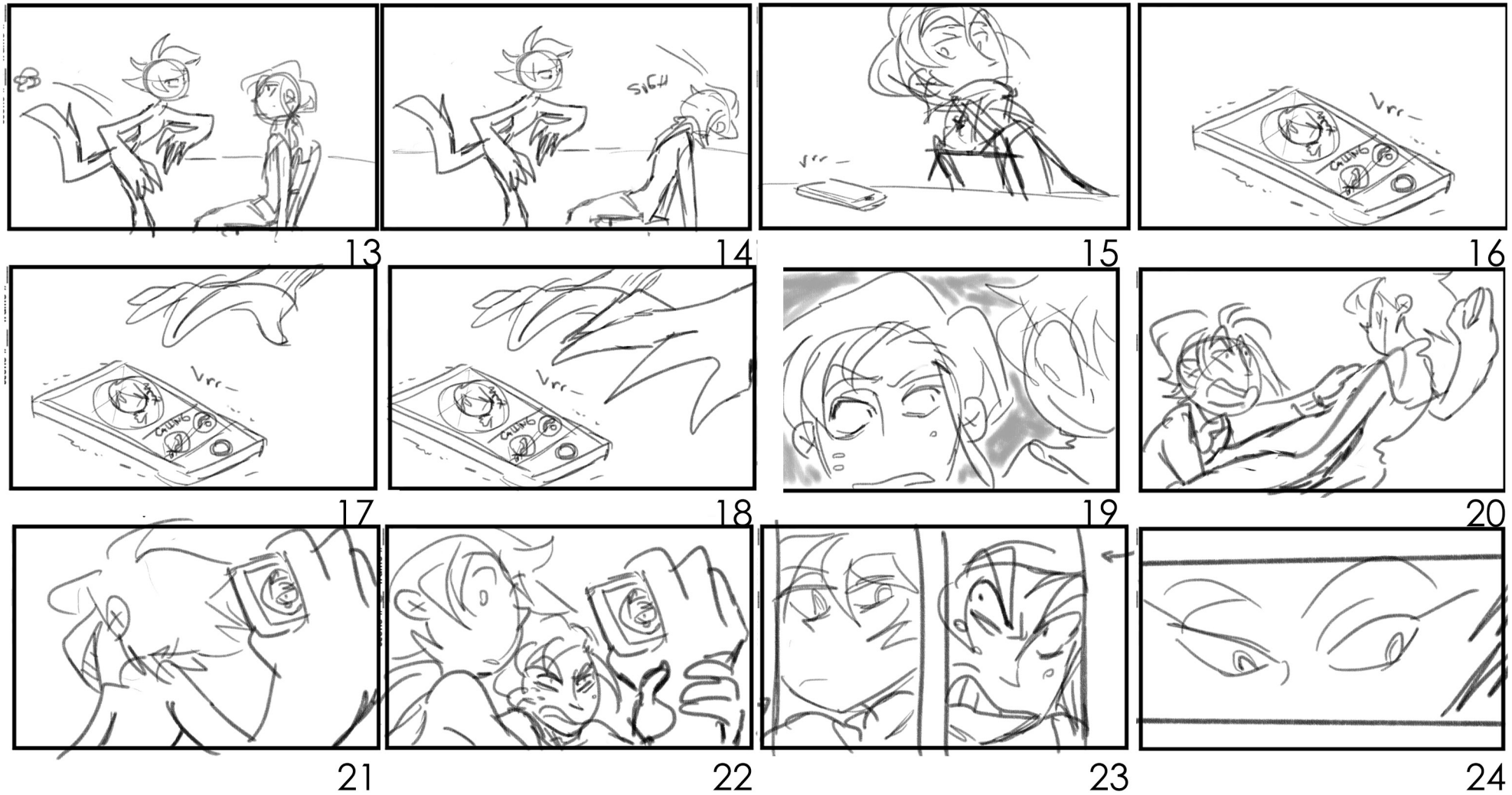
10

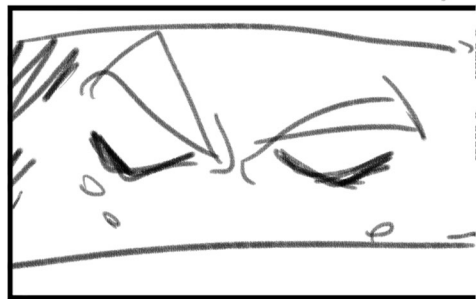


11



12





24



25



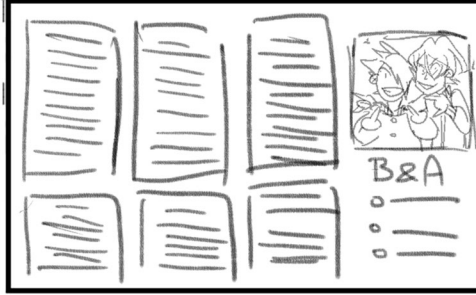
26



27

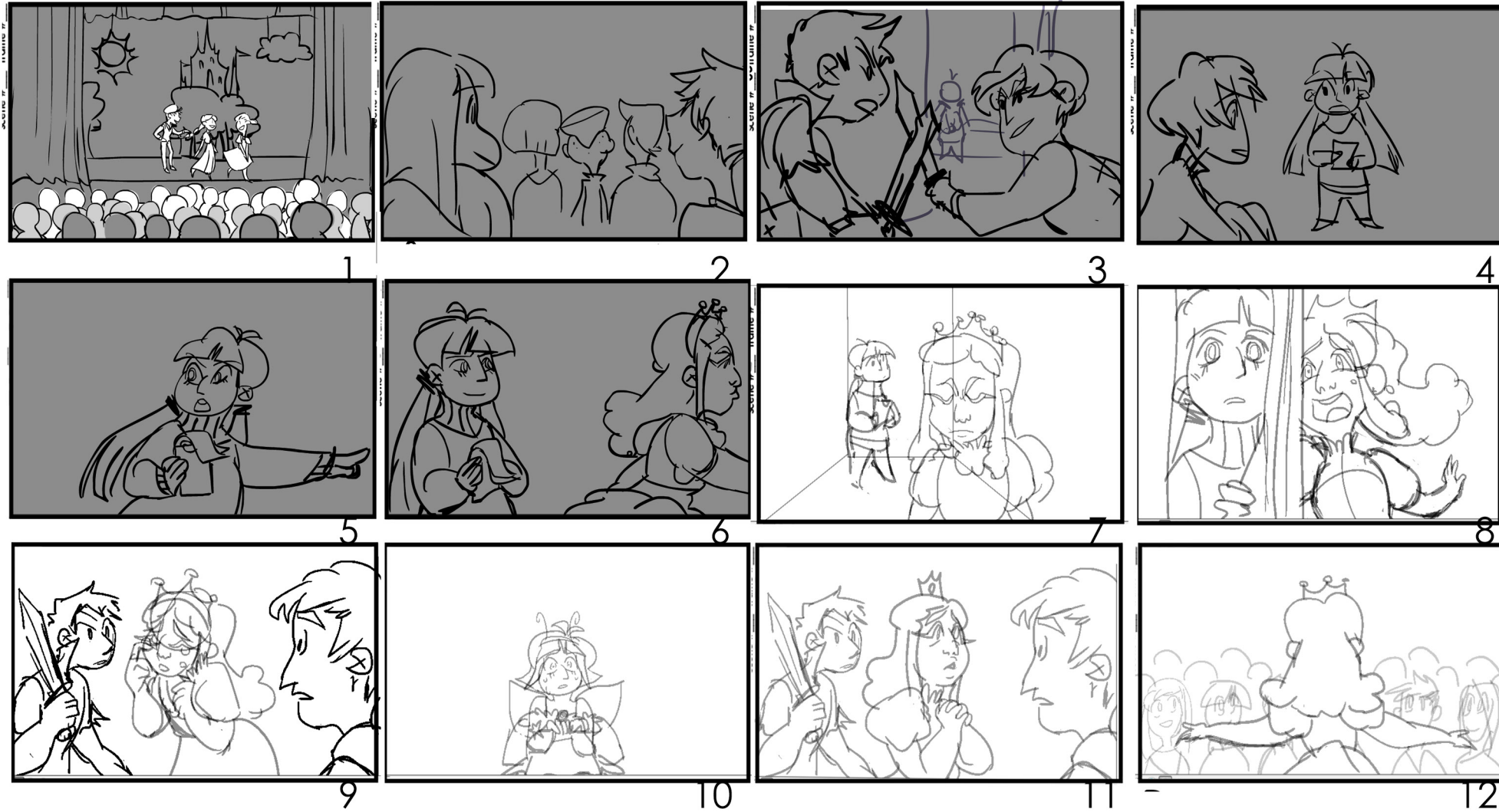


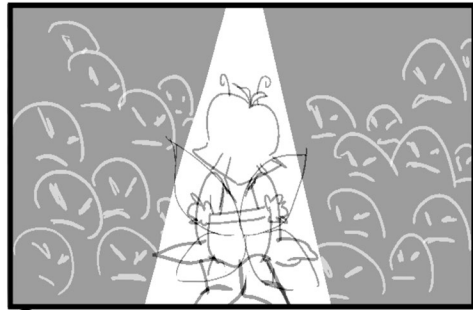
28



29

LILA: ACTO 1





13



14



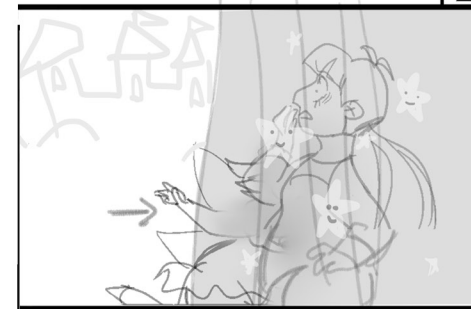
15



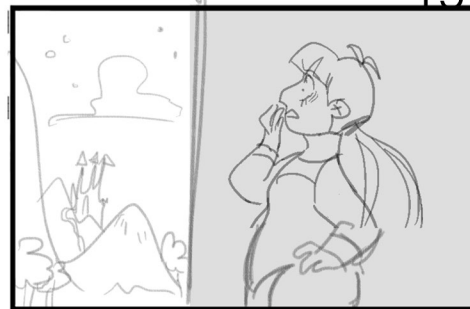
16



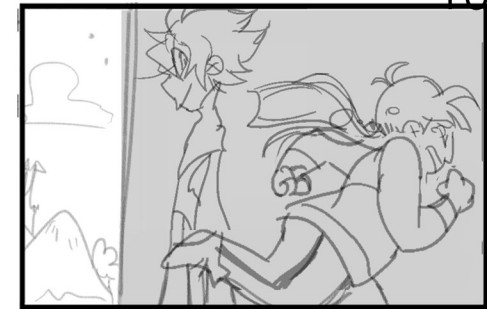
17



18



19

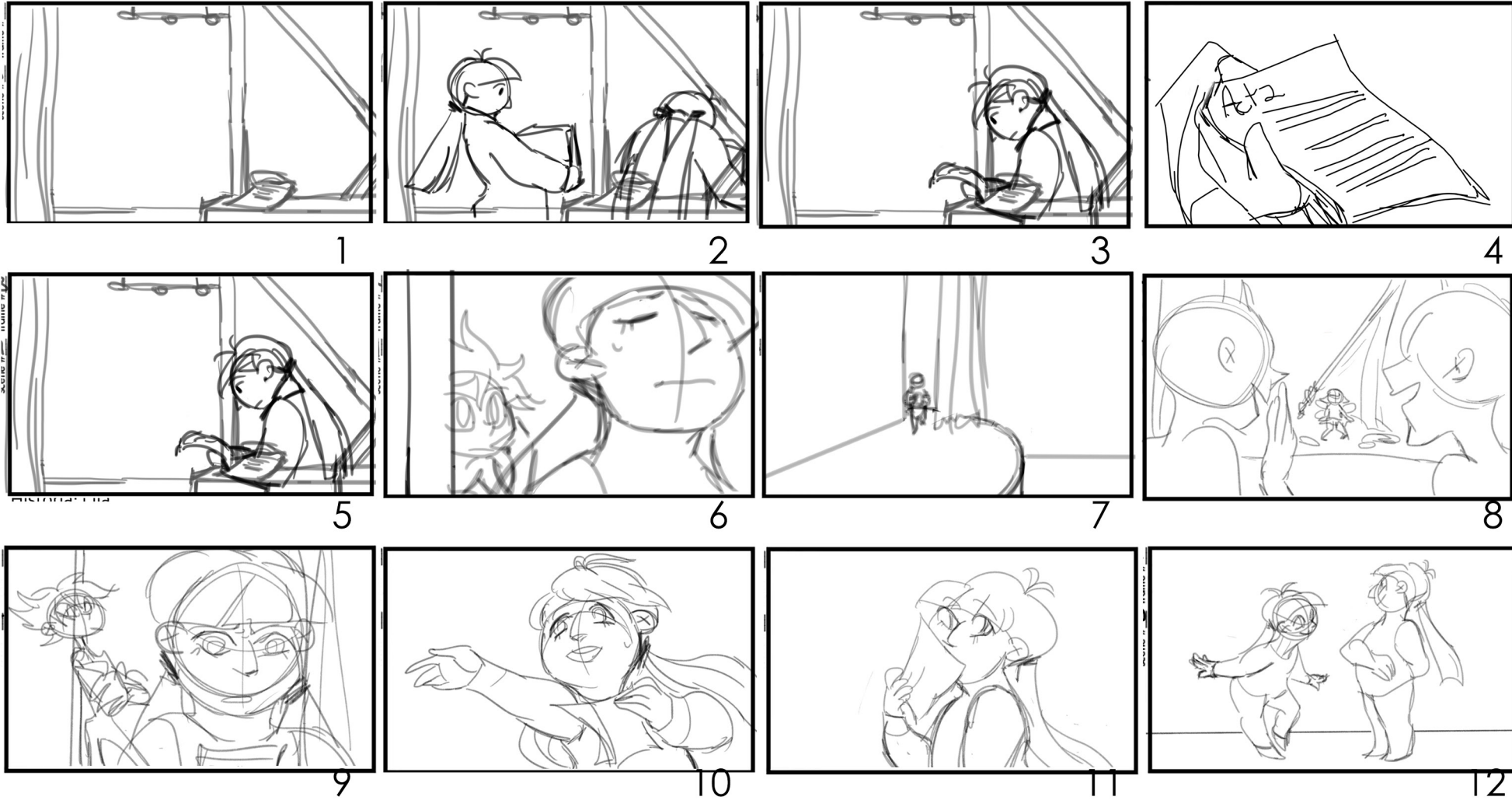


20



21

LILA: ACTO 2

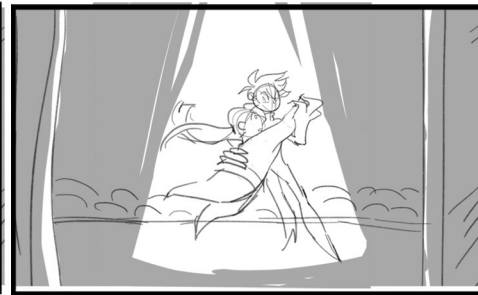




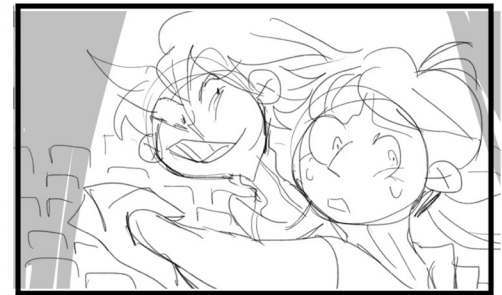
13



14



15



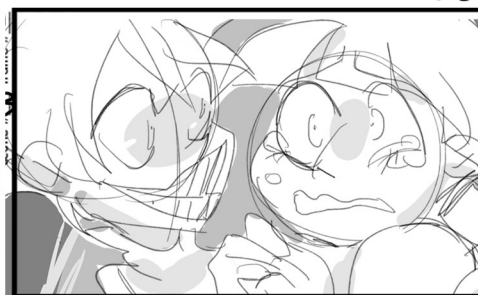
16



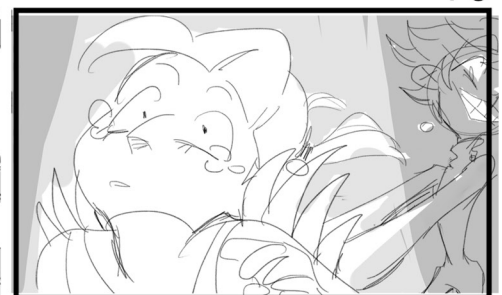
17



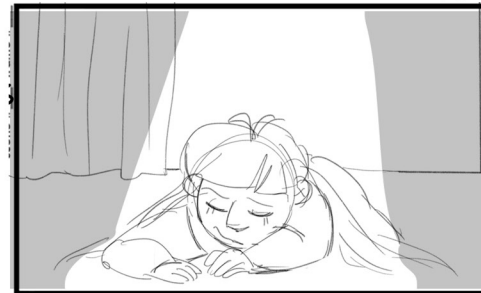
18



19



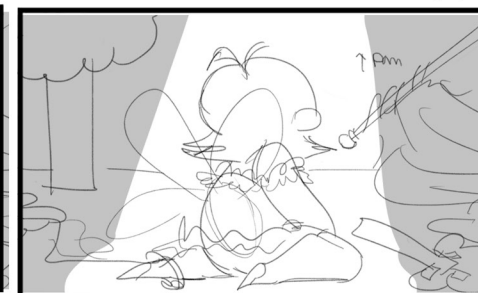
20



21



22



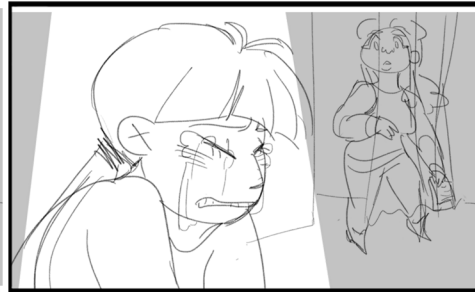
23



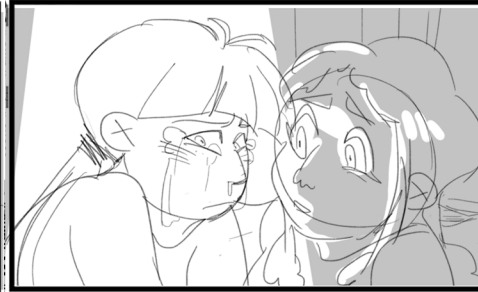
24



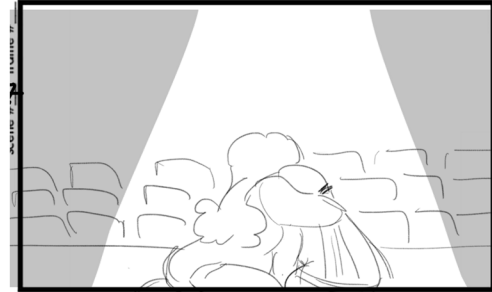
25



26

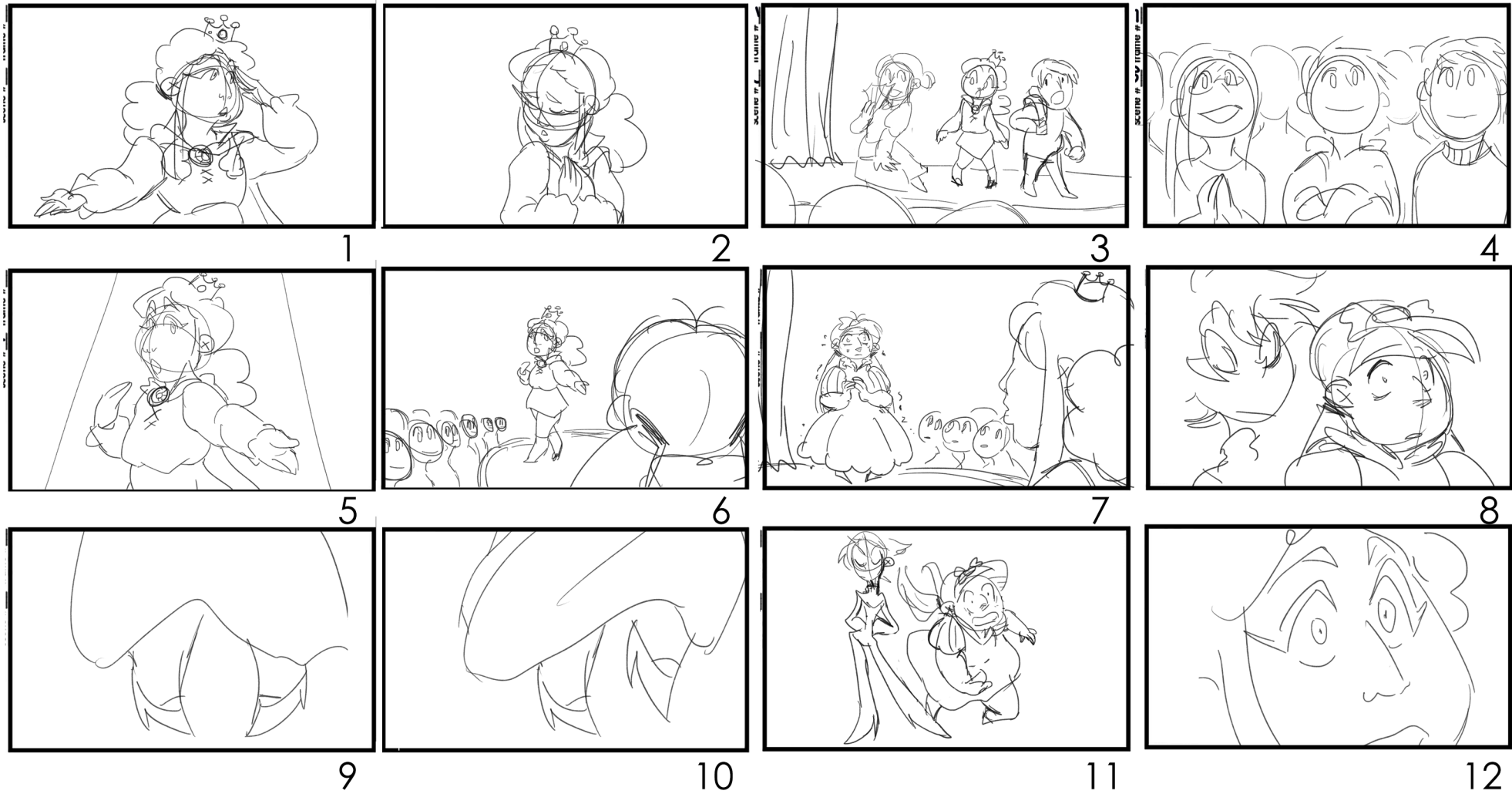


27



28

LILA: ACTO 3

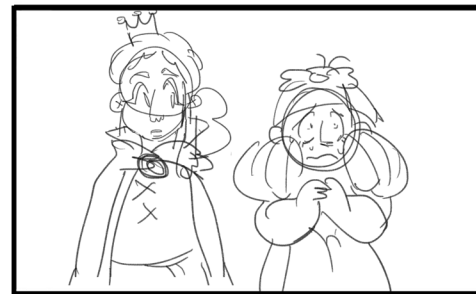




13



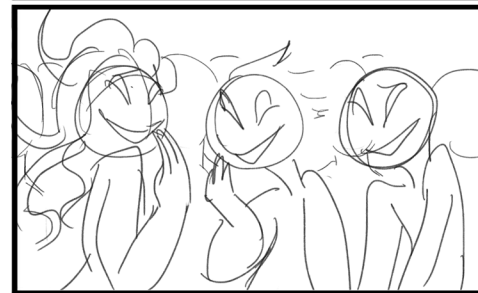
14



15



16



17



18



19



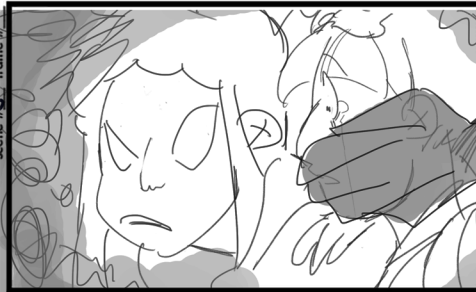
20



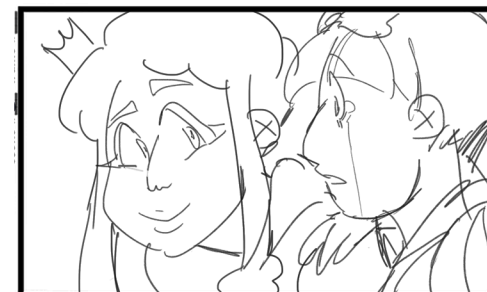
21



22



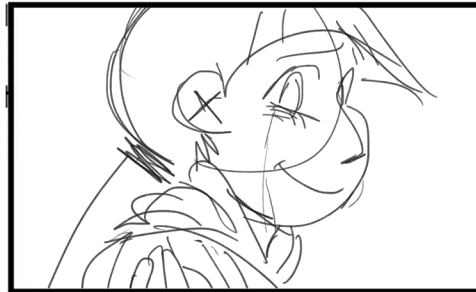
23



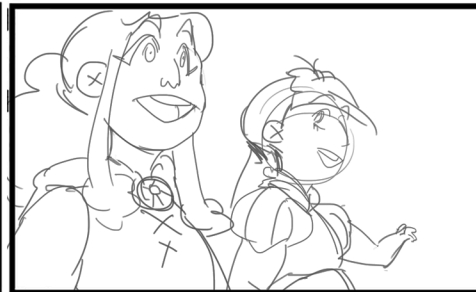
24



25



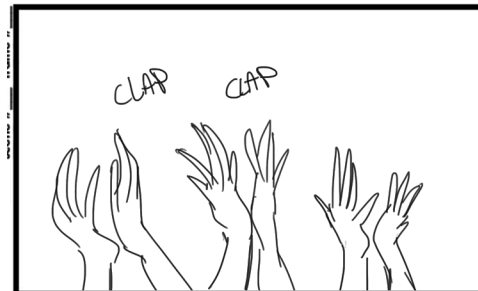
26



27



28



29



30



31

CONVERSIÓN FORMATO STORYBOARD ANIMACIÓN A COMIC

El storyboard original fue rediseñado para cumplir el formato comic, por lo que se optó por crear thumbnails de historieta a base del storyboard que ya existía



Storyboard original
Beca acto 1

Luego de convertir la historia a planas de historieta, se entintó el borrador dentro de los programas Paint Tool Sai y Clip Studio Paint Pro.



Conversión formato comic
Beca acto 1

Una vez terminado el proceso de tinta, el texto, texturas y tramas/screentones son agregados en Photoshop CC y Clip Studio Paint Pro.



Página entintada
Beca acto 1 página 2

HISTORIA BECA [FRAGMENTO]



Beca acto 1 página 1



Beca acto 2 página 3



Beca acto 3 página 2

HISTORIA BRUNO [FRAGMENTO]



Bruno acto 1 página 5



Bruno acto 2 página 1



Bruno acto 3 página 1

HISTORIA LILA [FRAGMENTO]



Lila página 1



Lila página 2



Lila página 3

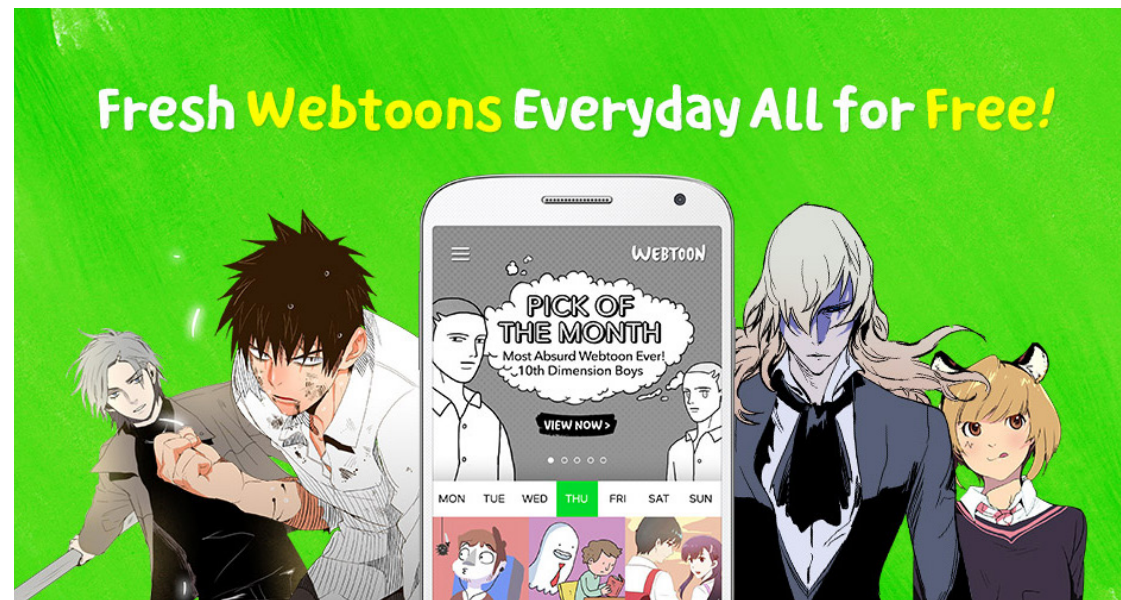
ANÁLISIS DE RESULTADO

El proyecto busca ser utilizado como material de orientación dentro de salas de clases, con el fin de, por medio de la representación, acercar de forma más fácil a los estudiantes temáticas complejas como la identidad y la autoestima. La psicóloga Sandra Oltra enfatiza que el presentar la problemática a través de representaciones genera que el espectador reconozca elementos cercanos a su entorno y logre sentirse identificado con la situación, logrando transmitir el mensaje al espectador de forma práctica y aplicable a su realidad.

Debido a su formato de historieta se proyecta a que el adolescente pueda acceder a una copia impresa y leerla desde la comodidad de su casa, o incluso acceder a ella a través de dispositivos móviles como un teléfono celular o tablet por medio de aplicaciones gratuitas para leer comics como Tapastic, Line Webtoon y Subcultura. Adjunto a esto, los lectores podrán tener acceso a una página web oficial dedicada al proyecto, donde se presentará contenido dentro de esta memoria y material de apoyo para optimizar la comprensión de la obra.

WEBSITE OFICIAL <https://artxietycomic.tumblr.com/>

Páginas frecuentadas por jóvenes como Twitter y Facebook están de igual forma consideradas para ayudar a la difusión del proyecto y alcanzar al público objetivo –artistas entre 12 y 18 años– desde plataformas que ellos mismos utilizan diariamente.



MATERIAL DE ANÁLISIS

En la página oficial de Artxiety se incluye una sección especial para trabajar en base a las temáticas que aborda la historieta, la cual cuenta con un enlace de descarga para un cuestionario formulado exclusivamente de uso pedagógico ideado por la psicóloga Fernanda Inostroza.

El material cuenta de 6 preguntas de desarrollo las cuales permiten al lector analizar desde su propia realidad las problemáticas presentadas en la historieta.

ENLACE:

<https://artxietycomic.tumblr.com/profesores>

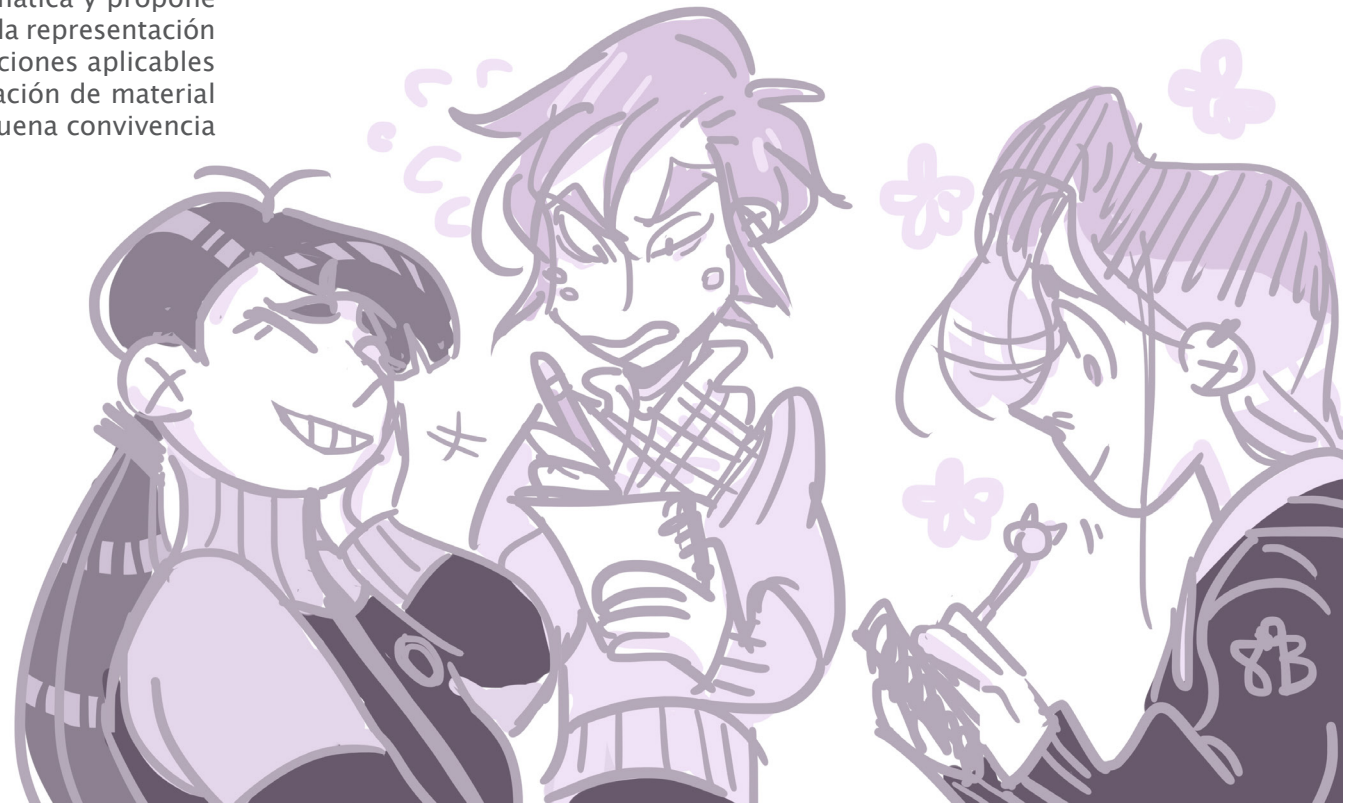
CONTENIDO CUESTIONARIO

1. ¿Con qué personaje te identificas más? ¿por qué?
2. De las historias revisadas en el comic, ¿has estado en alguna situación similar alguna vez? ¿cuál?
3. En relación a la pregunta anterior ¿qué hiciste para salir del problema?
4. ¿Qué hubieras hecho en lugar de Beca? ¿tienes alguna inseguridad que no has podido superar?
5. ¿Qué hubieras hecho en lugar de Bruno? ¿por qué es importante no compararse con los demás?
6. ¿Qué hubieras hecho en lugar de Lila? ¿Qué harías para motivarla a enfrentar su miedo?

CONCLUSIONES

En el momento de idear un proyecto siempre es importante pensar en el público al que está dirigido. En este proyecto fue necesario investigar qué se ha realizado para adolescentes, qué mensaje es importante transmitirles y el cómo hacerlo. Como artista he sido testigo del proceso de exposición de obra de mis propios colegas y el tipo de dificultades que han encontrado en su camino, personas que, a pesar de ser muy talentosas, tienden a dudar y a cuestionar sus propias habilidades resultado de sus inseguridades.

Dicho esto, el proyecto “Artxiety” nace como respuesta a ésta problemática y propone acercar temáticas como la inseguridad y el miedo al rechazo a través de la representación de situaciones cotidianas, con el fin que el lector logre identificar soluciones aplicables a su propia vida diaria. Esta línea investigativa busca promover la creación de material didáctico para introducir conceptos como la identidad, integración y buena convivencia de forma lúdica y de fácil comprensión a un público adolescente.



BIBLIOGRAFÍA

Cheryl Hamilton. "Communicating for Results", 1982

Erik Erikson. "Identidade, juventude e crise", 1987

Howard Gardner. "Estructuras de la mente: La teoría de las inteligencias múltiples", 1983

Scott McCloud. "Understanding Comics", 1993

Roy F. Baumeister y Mark R. Leary "Psychological Bulletin" Vol 117. 1995

"Panty & stocking with Garterbelt Animation Art Book", 2010

Ka-Blam Digital Printing

Revista Lasallista de Investigación. "El desarrollo psicosocial de Eric Erikson." Corporación Universitaria Lasallista Colombia.

FACSO Universidad de Chile, "Entrevista Stefan Hofmann, Asociación de Terapias Conductuales y Cognitivas y Asociación Internacional de Psicoterapia Cognitiva."

"Flooby Nooby" The cinematography of incredibles. @Blogspot

"In-between" GOBELINS, l'école de l'image. @Blogspot

"Griz and Norm" Body Language Tips series. @Tumblr

Brookes Eggleston - Character Design Forge @Youtube

