




PERÚ

Presidencia
del Consejo de Ministros

Indecopi

Escuela
Nacional
Indecopi



**El cómic
en el Perú:
su creación, diseño
y protección de
Derecho de Autor**

El cómic en el Perú: su creación, diseño y protección de Derecho de Autor

Editado por:

Instituto Nacional de Defensa de la Competencia y de la Protección de la Propiedad Intelectual (Indecopi).

Escuela Nacional de Defensa de la Competencia y de la Propiedad Intelectual
Calle De la Prosa N° 104 - San Borja, Lima, Perú.

Teléfono: (51-1) 224-7800, anexo 4001.

Website Indecopi: <http://www.indecopi.gob.pe>

Website de la escuela: <https://escuela-indecopi.edu.pe>

Correo electrónico: escuela@indecopi.gob.pe

Elaboración a cargo de	:	Mabel Lizarzaburu Rodríguez
Supervisión y edición	:	José Luis Vera La Torre
Ortografía, sintaxis y edición	:	Mirella Mallqui Mendoza Marivel Estefany Alejo Panebra Luis Grande Ramos Francesca Lizarzaburu
Diseño y diagramación	:	Mirella Mallqui Mendoza
Autores	:	Fausto Vienrich Enríquez / Javier Prado Bedoya Daniel Lazo Barreto / Martín Espinoza Díaz Zoraida Arias López / Cesar Santiváñez Tirado Eliana Guanilo Morán / Ariel Fernando Olivetti Lourdes Herrera Tapia / Diego Olórtegui Gonzales
ISBN N°	:	978-612-5052-03-2
Hecho el Depósito Legal en la Biblioteca Nacional del Perú N°	:	2022-10924

Publicación electrónica. Primera edición. Lima, noviembre de 2022.

La publicación digital ha sido realizada en base al ciclo de videoconferencias realizado del 25 al 29 de abril de 2022.

El presente documento tiene por finalidad brindar información acerca de la protección que brinda la legislación de derecho de autor a los titulares de obras en el rubro del cómic, el poder e influencia del cómic a nivel mundial, cómo crear uno, cómo se desarrolla la narrativa e historia, incluso cómo crear un personaje poderoso.

Indecopi adopta en sus textos la terminología clásica del masculino genérico para referirse a hombres y mujeres. Este recurso busca dar uniformidad, fluidez y sencillez para la lectura del documento. No disminuye de modo alguno el compromiso institucional en materia de equidad de género.

Las ideas, afirmaciones y opiniones expresadas por los expositores y/o autores, son de su exclusiva responsabilidad y no necesariamente reflejan las opiniones del Indecopi.

CONSEJO DIRECTIVO

Julián Fernando Palacín Gutiérrez

Presidente del Consejo Directivo del Indecopi

José Carlos Aguado Ñavincopa.

Miembro del Consejo Directivo, en representación de la Presidencia del Consejo de Ministros

Walter Armando Otiniano Aranda

Miembro del Consejo Directivo, en representación del Ministerio de Economía y Finanzas

María Teresa Barrueto Pérez

Miembro del Consejo Directivo, en representación del Ministerio de la Producción

CONSEJO CONSULTIVO

Juan Pedro Van Hasselt Dávila

Miembro del Consejo Consultivo del Indecopi

Oscar Schiappa Pietra Cubas

Miembro del Consejo Consultivo del Indecopi

Geraldine Elia Denise Mouchard Infantes

Miembro del Consejo Consultivo del Indecopi

Raúl Eduardo Mauro Machuca

Miembro del Consejo Consultivo del Indecopi

Sara María Martínez Cadenillas

Miembro del Consejo Consultivo del Indecopi

Silvana Rosario Huanqui Valcarcel

Miembro del Consejo Consultivo del Indecopi

GERENTE GENERAL

Julio Ubillús Soriano

Gerente general (e)

DIRECTORA DE LA ESCUELA NACIONAL DEL INDECOPI

Mabel Lizarzaburu Rodríguez

CONTENIDO

1. Videoconferencia “El poder e influencia del cómic” 5

Fausto Vienrich Enríquez

Director de la Dirección de Derecho de Autor del Indecopi.

Javier Prado Bedoya

Historietista y Docente de Animación Digital.

2. Videoconferencia “Grandes ideas para cómics poderosos” 25

Daniel Lazo Barreto

Especialista encargado del área de Registros de la Dirección de Derecho de Autor del Indecopi.

Martín Espinoza Díaz

Ilustrador y creador del cómic “La chola power”.

3. Videoconferencia “La historia original en el cómic” 43

Zoraida Arias López

Especialista de la Comisión de Derecho de Autor del Indecopi.

Cesar Santiváñez Tirado

Escritor, guionista y animador especializado en cómics.

4. Videoconferencia “El arte de diseñar personajes poderosos” 53

Eliana Guanilo Morán

Asistente Legal del área de Registros de la Dirección de Derecho de Autor del Indecopi.

Ariel Fernando Olivetti

Artista ilustrador de Marvel Comics y DC Comics.

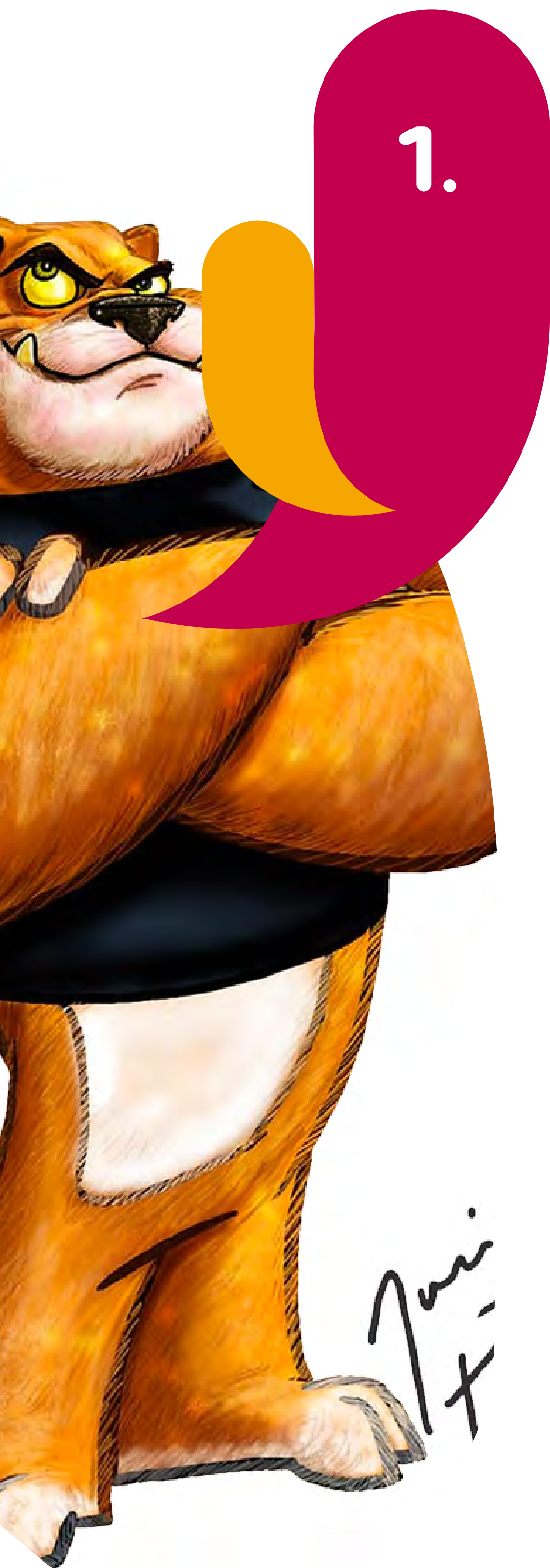
5. Videoconferencia “Ilustración y diagramación de cómics” 67

Lourdes Herrera Tapia

Secretaria Técnica de la Comisión de Derecho de Autor del Indecopi.

Diego Olórtegui Gonzales

Ilustrador de la empresa Marvel Studios.



Videoconferencia: El poder e influencia del cómico

Fausto Vienrich Enríquez¹

El derecho de autor versa sobre el conjunto de normas que van a beneficiar a las personas en su labor creativa. El derecho de autor está vinculado con la creatividad y está evidentemente asociado con las artes y con el concepto de las industrias creativas y culturales, las cuales deben contar con un soporte de protección a favor de sus creadores, a fin que estos pueden explotar y desarrollar su arte y ganarse la vida dignamente, soporte que justamente lo constituye el derecho de autor.

Según *Winston Churchill*, entre sus frases célebres nos decía que: "los imperios del futuro serán los imperios de la mente", es decir, las luchas del futuro ya no serán más las luchas y conquistas en búsqueda de territorios, ni materias primas, sino la gran batalla que nos depara el futuro es la lucha por el desarrollo de conocimiento, la creatividad.

Gracias a la creatividad de las personas es que se desarrolla una serie de contenidos: novelas, conferencias, coreografías, obras teatrales, dibujos, bocetos, pinturas, películas, obras de arquitectura, software, apps, fotografías, entre otros. Estos contenidos logrados, a través de la inspiración de sus autores, benefician a la sociedad en su conjunto, desarrollando a su vez fuentes de trabajo, incluso industrias secundarias, además de los ingresos al país por concepto de tributos y generando todo un círculo virtuoso.

¹ Abogado por la Universidad de Lima. Maestría en Derecho de la Empresa con Mención en Gestión por la Pontificia Universidad Católica del Perú y becario de la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI). Actualmente se desempeña como Director de la Dirección de Derecho de Autor y Presidente de la Comisión de Derecho de Autor de INDECOPI.

Los autores y creadores tienen básicamente dos ámbitos de protección en virtud del derecho de autor: los derechos morales y los derechos patrimoniales. Este primer grupo de derechos de orden moral no tienen una connotación de orden económico por encontrarse más ligados con la personalidad del autor, pero deben de respetarse porque son irrenunciables y su vulneración implicaría una infracción al derecho de autor. Entre los derechos morales tenemos por ejemplo el derecho de paternidad, que busca se reconozca y respete la autoría de una obra en favor de su creador.

Otro de los derechos morales es el de Integridad, que busca que no se realice ninguna modificación o alteración de la obra. Por ejemplo, Juan autoriza a una empresa editorial sacar 1000 ejemplares de su obra literaria, pero descubre luego, al ver los ejemplares producidos, que se han omitido capítulos de su obra y que en el último capítulo los personajes que plasmó inicialmente han sido cambiados.

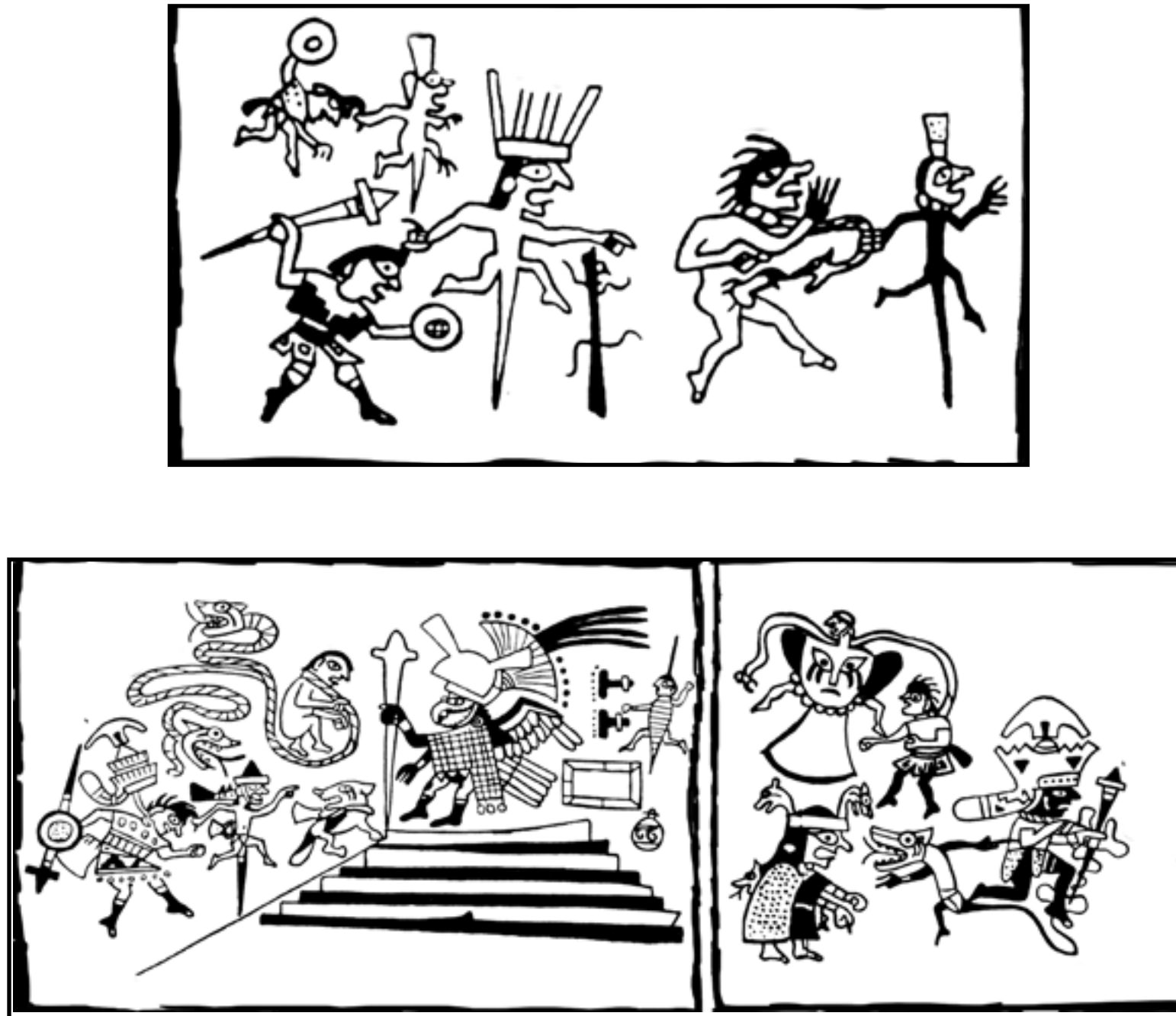
En el caso de los derechos patrimoniales, estos sí tienen un contenido de orden económico, porque con estos derechos el autor podrá generarse ingresos a partir de sus creaciones, explotándolas económicamente, esto es autorizando a terceros, y poder beneficiarse económicamente, lo cual también le permitirá recuperar la inversión de su creación. Gracias a estos derechos patrimoniales con los que cuenta el autor, los autores o creadores de obras, además de beneficiarse económicamente de su creación, van a beneficiar a la sociedad pues esta podrá acceder a nuevos contenidos para culturizarse, entretenerse y educarse. Dentro de los derechos patrimoniales con los que cuenta el autor se encuentra el derecho de reproducción, que consiste en el derecho con que cuenta el autor para autorizar o prohibir a terceros la fijación u obtención de copias de su obra a través de la imprenta, fotocopia, sistema digital o cualquier forma de explotación que surja en el futuro. El derecho de distribución, es otro derecho patrimonial con que cuenta el autor, de igual manera tenemos el derecho de transformación que consiste en el derecho del autor para autorizar o prohibir a terceros a que se realicen traducciones o adaptaciones de su obra. Finalmente, otro derecho patrimonial con el que cuenta el autor es el derecho de comunicación pública, que es el derecho de autor para autorizar o prohibir que su obra, su contenido, pueda ser accesible a una o más personas reunidas en un mismo lugar. Este es el caso típico de una película que se exhibe en las salas de cine.

Finalmente, es importante mencionar que en principio, salvo excepción legal, toda reproducción, comunicación, distribución y transformación de una obra requiere de autorización previa de su autor, caso contrario ese uso no autorizado constituirá una infracción a los derechos patrimoniales del autor.

No olvidemos tampoco que el respeto del derecho de autor, tanto a sus derechos morales y patrimoniales, generará en los autores un incentivo y aliciente para seguir creando y produciendo cada vez más contenido, lo cual beneficiará a la sociedad en su conjunto.

Javier Prado Bedoya²

Un aspecto que todo artista debe tener en cuenta es conocer los Derechos de Autor, que permite entablar relaciones igualitarias cuando se trata de valores patrimoniales de una obra, como en el caso de las historietas que son entendidas como una serie de dibujos que con texto o sin texto componen un relato. Según la *Real Academia Española (RAE)*, al cómic o historieta se le conoce como arte secuencial o narrativa dibujada, como ejemplo *La rebelión de los objetos*.



Esta historia es sobre los *Mochicas* quienes usualmente tenían guerras rituales para ver que comarcas o señoríos iban a imperar en la zona del *Valle de Moche*. Básicamente había cinco señoríos que se desarrollaron entre el siglo I y V d.c. Esta historia empieza contando cómo los guerreros moche crean un desequilibrio al ganar continuamente sus batallas y sus objetos de guerra como las lanzas, escudos, porras, entre otros, se rebelan contra ellos en una cruenta batalla y que al final los toman como prisioneros. En la primera viñeta se observa una escena donde las porras han tomado de los cabellos a los guerreros moche, algunos todavía están con los atavíos y otro que está desnudo y erecto porque usualmente lo que hacían era despojarlo de las vestiduras. En esta rebelión básicamente los objetos ganan a los guerreros moche y los llevan a una isla, que se muestra en la segunda viñeta, donde son recibidos por el sacerdote búho como prisioneros, y entregados a la diosa lunar que está representada en la tercera viñeta.



² Historietista y Docente en Animación Digital en Toulouse Lautrec. Trabajó como caricaturista en *Monos y Monadas* y en los diarios: *Expreso*, *Página Libre* y *El Comercio*. Es ganadore del premio de 48 Hours Film Lima (2018), premio al mejor filme y dirección con la animación *Lulu*.



Luego, en la cuarta viñeta los **Moches** se quejan frente al Dios Solar y le piden interceder. El Dios Solar manda a los seres antropomórficos, que son los animales convertidos en guerreros, hacia la isla donde tienen capturados a los guerreros moche y entran en trifulca con los objetos, tal como se muestra en la quinta viñeta.



Esa viñeta es muy interesante porque desde tiempos remotos la mitología marca algo que la industria del entretenimiento tiene muy claro: **el animismo**, que es el hecho de convertir objetos y animales en seres antropomórficos para poder entender o manejar una narrativa. Los animales antropomórficos enviados por el dios solar capturan a los objetos guerreros, los someten y restituyen la paz. Esta historia se encuentra en un mural de la Huaca de la Luna, también aparece repetida con ciertas variaciones en cuatro huacos, dos están en un museo de Alemania y los otros dos se encuentran en su localidad.

Lo interesante de esta narración es que se encuentra en un huaco, su lectura es ligeramente diferente, empieza en la base del huaco y va subiendo en espiral hasta tocar el gollete, es decir, es una narración tridimensional. Además, cuenta con una serie de elementos que se identifican dentro una narrativa secuencial con cualquier narrativa gráfica.

La narración es una transmisión del tiempo que sirve para entender el cómic, según **Will Eisner**, autor del libro, "**El cómic y arte secuencial**", el arte secuencial es un medio creativo de expresión, materia de estudio en sí mismo, forma artística y literaria, que trata de la disposición de los dibujos, imágenes y palabras para contar una historia o escenificar una idea. Otro autor **Scott McCloud**, toma inicialmente el concepto de este arte secuencial como el hecho de que el cómic puede plasmar sobre todo un paso de tiempo. El arte secuencial es tanto lo que se ve como desglose y lo que no se ve, y se localiza entre el espacio que hay entre viñeta y viñeta, que es el vacío donde no se dibuja, pero es el espacio suficiente para que el cerebro haga su conexión y su interpretación de la narración.

En el cine y en el cómic, el espacio es la elipsis temporal que permite hacer avanzar el relato hacia adelante, suprimiendo tiempos narrativos muertos que cualquier autor de cómic trata de evitar, la conexión de viñeta a viñeta puede ser temporal, lo que da un tiempo al lector para comprender el relato y permite conectar el fenómeno **Phi**, donde el cerebro tiene la necesidad de mantener

un orden lógico. Por ejemplo, cuando uno gira la cabeza rápidamente tiende a cerrar los ojos porque la información que uno capta con el giro rápido es borrosa y no es una información útil o desglosable para el cerebro que, si logra captarlo, va a tardar en resolverlo. Si uno mira a un punto, cierra los ojos en ese punto y vuelve a abrirlos en otro punto, el cerebro une ese espacio y esa zona borrosa con información brindada por el punto inicial y el punto final del movimiento, y el espacio intermedio sería el tiempo muerto narrativo. Por esa razón, uno puede convertir la vida de **Gandhi** en una película de tres horas, puede hacerlo en un capítulo de media hora o la puede hacer en un cómic de 80 páginas.

Según **Scott McCloud**, la historieta es una forma artística, un medio conocido por cómics y un recipiente que puede contener cualquier clase de ideas, imágenes y un lugar donde se puede colocar cosas como un medio de traslado de ideas, pero sin confundir el mensaje con el mensajero. Además, él define al cómic como ilustraciones yuxtapuestas que están conectadas como una secuencia deliberada que cumple dos condiciones: formas similares que puede ser el diseño del personaje y tiempos similares. Estas imágenes en secuencia deliberada tienen el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector.

Las definiciones de la historieta están evolucionando porque el cómic es algo fluido que ha venido desde mucho tiempo atrás, es el resultado del desarrollo de la cultura gráfica y comunica una historia, pero también tiene un doble valor, un significado y un significante. En la *revista Latinoamericana de Estudios sobre la Historieta*, **Mario Lucioni**, investigador peruano, define a la historieta como un discurso articulado mediante un dispositivo gráfico de creación del sentido basado esencialmente en la coexistencia de más imágenes dibujadas. El autor habla sobre el proceso de planeación de lo que se va a contar mediante un dispositivo gráfico que permite ver las imágenes. Es decir, no es solo el medio impreso o el mural donde uno podría hacer una historieta, sino el soporte como una laptop o computadora.

Las características de la historieta permiten que se pueda armar una narración, impulsarla y convertirla en algo profundo. En el cómic se encuentran: las viñetas, los encuadres, las perspectivas ópticas, los estereotipos, el gestuario, los símbolos cinéticos, la descomposición y plasmación del tiempo, la distorsión de la realidad visible, metáforas visuales e ideogramas, cartuchos, cartelas, globos, rotulación, onomatopeyas y montaje. Todo lo que compone el comic es un lenguaje articulado, un producto, un arte narrativo, que tiene una articulación interna que va a elevar este discurso a algo totalmente en su forma perfecta.

Las viñetas pueden ser variables, no solo contienen un fragmento de la secuencia temporal, sino su forma y ubicación va a potenciar el discurso. El cómic tiene en esta parte la ventaja sobre el cine, que no puede hacer este tipo de cosas, puedes simularlo, pero el cómic tiene la gráfica que puede ir hacia adelante, atrás, ser circular, saltar de una viñeta a otra, lo que permite que el lector mantenga el discurso coherente de lo que está viendo. La propia

viñeta por sí misma puede tener significados mientras que va mostrando la historia narrativa y la forma porque se tiene mensajes interlineales que permite romper la cuarta, quinta pared e inclusive no tener viñeta.



El encuadre permite crear el montaje de la narración, al igual que el cine. Antes de la aparición del cine se trabajaba con grandes planos generales y panorámicos donde el nivel de lectura es mayor porque hay una multiplicidad de detalles.



Este es un plano general de *Tarzán* dibujado, en este caso, por *Burne Hogarth* quien era un maravilloso dibujante que dibujó *El príncipe valiente*.

El Primer plano permite entrar en el pensamiento de los personajes porque con ella se puede ver mucho más claro la gestualidad.



Daniel Clowes

Robert Crumb

El primerísimo primer plano enfoca sobre un punto determinado, aísla el objeto y busca no solo ahondar en el pensamiento, sino busca un detalle que en un primer plano pasaría desapercibido o en un plano general no se hubiera visto.



Javier Flores del Águila/ *Selva Misteriosa* (1971-Perú)

Javier Flores del Águila, es un peruano dueño de estas imágenes, él tiene una historieta llamada *Selva Misteriosa* donde recopila toda una historia que se cuenta en 1971. Javier es el mejor historietista de aventuras, su personaje se llama Javier al igual que él. Revisando el cómic se va a encontrar aportes gráficos y una solvencia del planteamiento de las tomas de las secuencias de las escenas y un buen manejo del guion.

El plano medio corta entre la cintura y ligeramente un poco hacia la cadera, puede ser ligeramente hacia arriba o abajo, es un plano que permite colocar varios personajes juntos. El dibujo es de otro peruano *Gonzalo Mayo* que brilla en la época de *Warren* comics en la edad de plata dibujando el personaje *Vampirella*.



El Plano americano corta la altura entre los muslos y las rodillas. Es un plano del cine de vaqueros que permite ver no solo la gestualidad de rostro y lo que hace con las manos, sino informa como el personaje está vestido que es la caracterización de los personajes.



Un personaje se crea con dos zonas: la interpretación que es el perfil psicológico y conductual del personaje con la caracterización que es la parte externa del diseño. Cuando se tiene un plano americano, se comunica al lector el rostro y el tipo de traje que informa muchas cosas, no solamente tiene que ver con el color, sino con todos los aditamentos que un personaje pueda tener, simbología, armas e inclusive la proporción del cuerpo.

En perspectivas ópticas del cómic se tiene un punto de vista de cámara absolutamente flotante que es tridimensional y se puede mover hacia cualquier lado, estar cerca, lejos, arriba, picado, abajo, contrapicado, generando variaciones en los encuadres con la finalidad de crear más acercamiento dentro de la edición y el montaje del comic. La primera imagen es de *Roberto Castro* que dibujo a *Spiderman* y el segundo es de *Dionisio Torres* en una ilustración. *Roberto Castro* es un dibujante peruano que actualmente está dibujando a *El señor de la jungla Tarzán* y esporádicamente a *Spiderman*. *Dionisio Torres* es un representante del cómic de la historieta telúrica, aquella historieta que sale un poco del origen con la calidad de trazo, la dinámica y el manejo del claroscuro. *Dionisio* pasó un año dibujando 12 horas diarias sin ir a *Bellas Artes* y es el único dibujante que es capaz de dibujar un caballo sin ningún tipo de referencia.



El estereotipo simplifica el trabajo de representación y ayuda a que el lector llegue más rápido a la comprensión de quién es el personaje, colocando la vestimenta adecuada, aunque también se podría desarrollar la personalidad del personaje dentro de una o dos páginas para saber a quién representa, siendo el camino más largo para el artista. El estereotipo es un modelo que sirve para acelerar la historia porque no siempre es una novela gráfica o un cómic de 32 páginas, a veces es solo una tira en donde el personaje sea totalmente eventual. Se tiene que utilizar el estereotipo para llegar al espectador y logre entender de qué se trata.

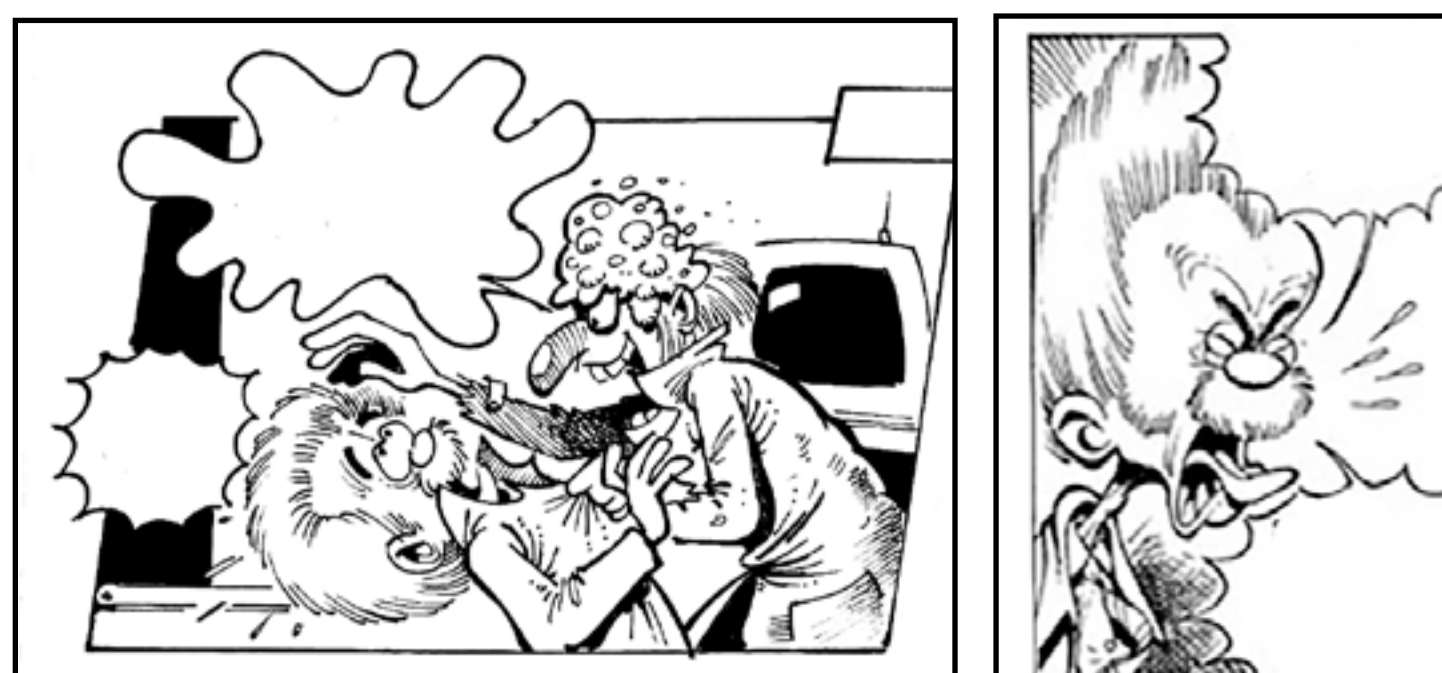


El gestuario, en las historietas o cómics se otorga mucha importancia a los gestos que se muestran como respuesta automática o como gestos conscientes e inconscientes, con la finalidad de dar movimiento a una imagen estática. Las dos imágenes de abajo son de *Carlos Rosse Silva* en *Croce* y las otras dos son de *Julio Carrión Cueva* en *Karry*, ambos peruanos. Carlos Rosse es el patriarca de los historietistas, él inicio en 1937 con su publicación en el diario *La tribuna* y es creador de una cantidad enorme de personajes de historietas de humor. *Julio Carrión Cueva*, es el humorista gráfico más premiado del mundo, es el orgullo para muchos historietistas.

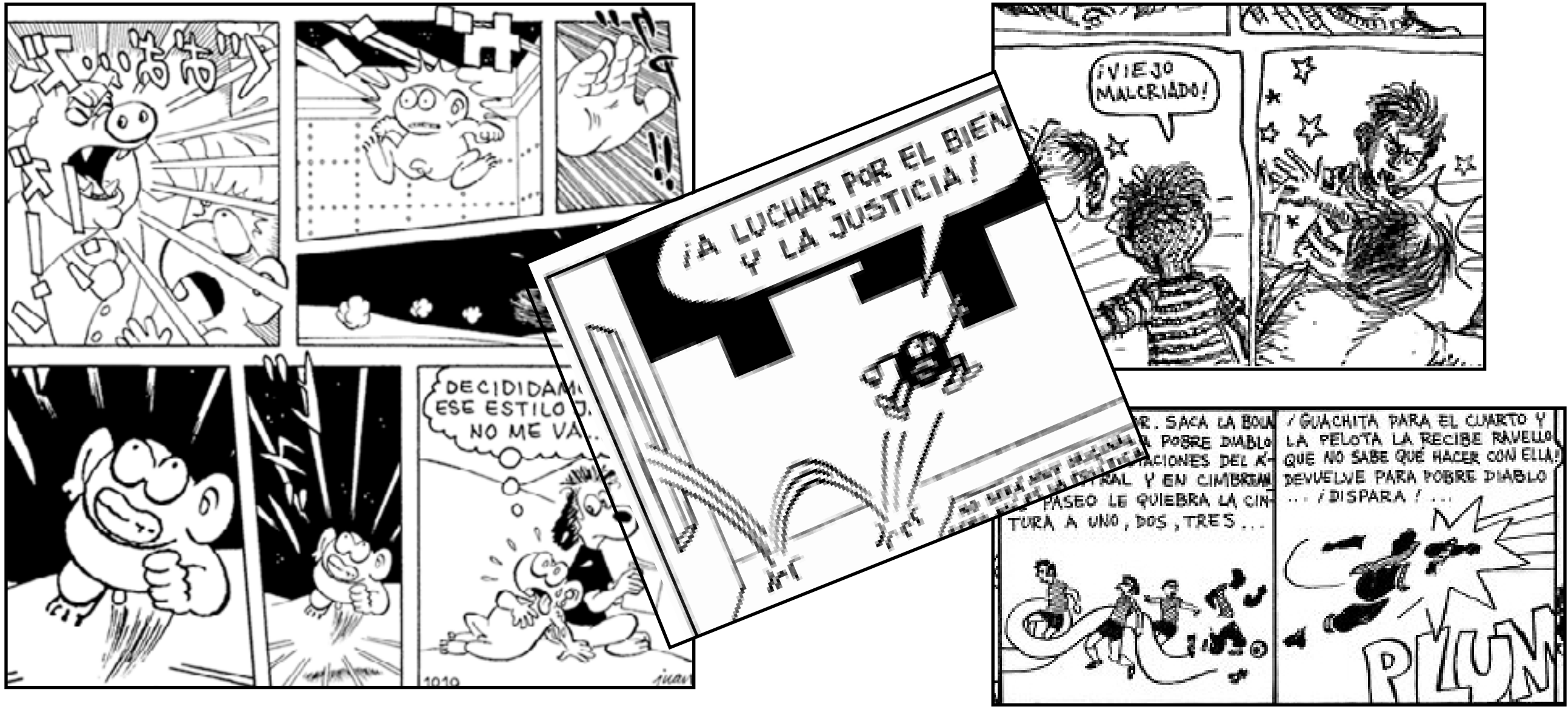


Carlos Rosse Silva - "Croce"

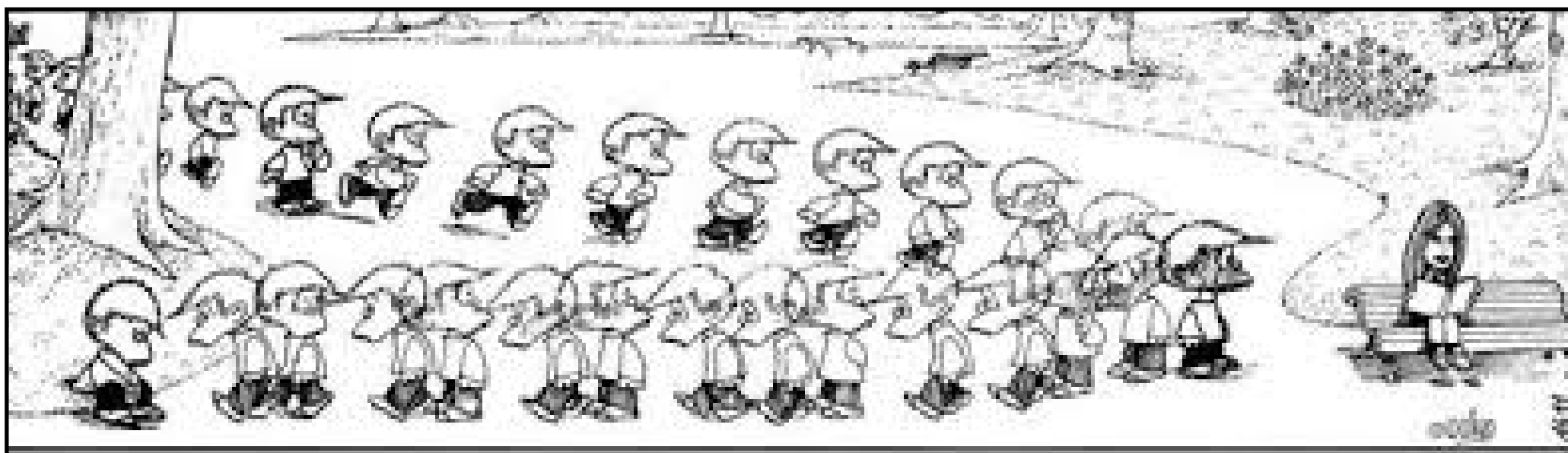
Julio Carrión Cueva - "Karry"



Los símbolos cinéticos ayudan a representar y plasmar el tiempo, el movimiento y la velocidad. Las imágenes son de *Juan Acevedo*, el creador de *El Cuy*, *La araña no*, *Pobre Diablo*, *Patológico*, *Luchín González* y es autor del libro *Juan Acevedo para hacer historietas*, que es un libro básico que cualquiera puede leerlo e informarse, solo se debe tener el arte de manejar el dibujo y el lenguaje.

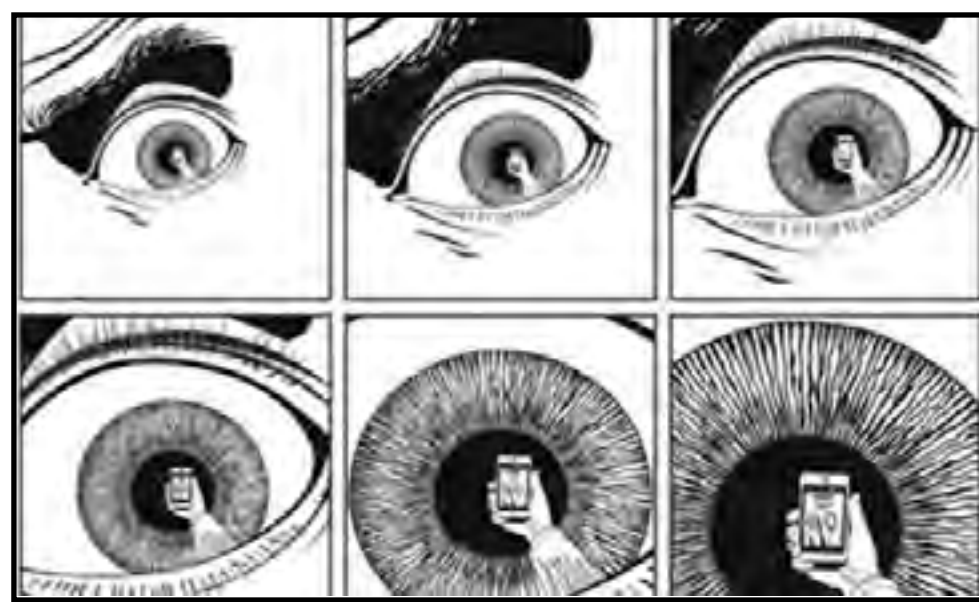


La descomposición y plasmación del tiempo, cuando se escribe un cómic, se puede desglosar el tiempo y hacerlo en cámara lenta o rápida. Por ejemplo, se puede hacer una propia versión de *Oliver Atom* de *Super Campeones* corriendo por la cancha a 84 km, y demorar la acción porque el cómic es narrativo y lo que se quiere es llegar al público espectador y lo entienda.



La imagen representa a Felipe frente a Muriel de *Mafalda de Quino*, donde Felipe trata de hablarle a Muriel, su crush. Aquí se puede apreciar una descomposición de tiempo en una sola viñeta, lo que demora es los pasos de Felipe, que es un tiempo narrativo.

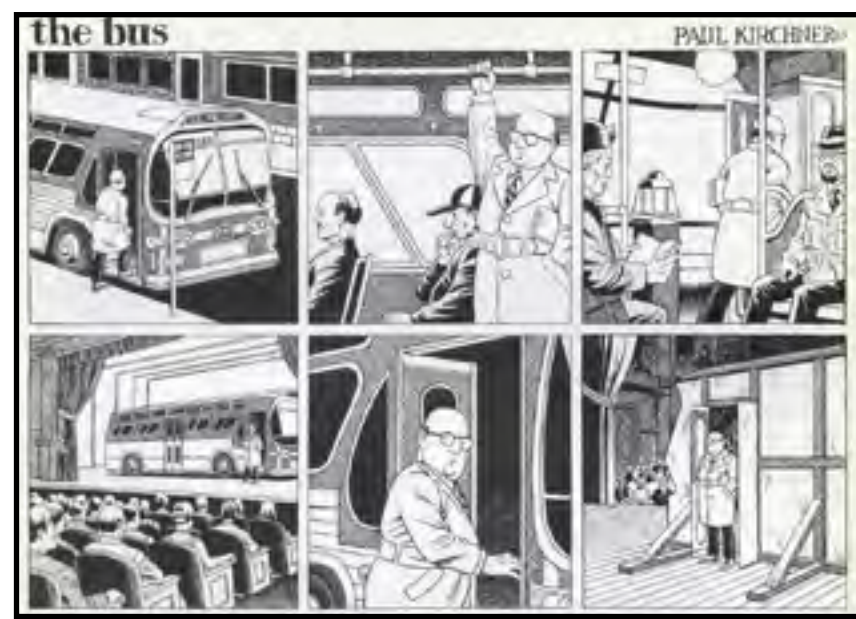
La siguiente imagen es el cómic llamado *Tres segundos*, que es una genialidad, se demora lo que de verdad se demora en ver.



Esta imagen es *Llamín Llamón*, una tira que como autor lo elaboré a propósito con la finalidad de burlarme de esta relación que hay entre la animación y la historieta. El personaje brinca y se queda suspendido en el aire.



La distorsión de la realidad visible, en las historietas hay una distorsión de la realidad porque todo lo que pasa en la historieta no pasa exactamente en la realidad, salvo que sea un género del cómic de tipo noticiero donde se utiliza el periodismo dibujado, pero en el resto de los casos hay esta distorsión de la realidad, se puede hacer lo que sea con la realidad entre viñetas.



La imagen se llama *El bus de Paul Kirchner*, que es realmente genial. Hay un álbum recopilatorio de cada cosa que es estupenda.



Esta imagen es *Cocco Bill de Jacovitti*, quien es un autor italiano que nunca deja quieto a los personajes, siempre están en movimiento o haciendo algo como en la imagen donde el tren se está moviendo, el dado está girando, hasta el salchichón que está en el piso está reptando.

Metáforas Visuales e Ideogramas, en el cómic se puede crear metáforas visuales o ideogramas que son representaciones gráficas de la idea que se tiene en mente, no por medio de palabras sino solo imágenes como las imágenes a continuación.

Los cartuchos y cartelas crean conexiones narrativas más profundas que permiten hacer explicaciones o poner en contexto muchas de estas imágenes. La primera imagen es *Guerrilla en Paucartambo de Jesús Cossío*, autor local nacional muy importante, escritor de *Hombre* que no se hacía dramas, *Rupay* otra novela gráfica que habla sobre la violencia en el Perú. En el centro tenemos *Tarzan de Burne Hogarth*, y la última imagen es *Keep on Dancin de Robert Crumb*, todos ellos usan cartelas dentro de sus cómics como introducción o ampliación.



Los globos nacen desde las filacterias, que son tiras que salen de la boca de los personajes como en el cuadro de *Cristo Sangrando de la Llaga*.



Los globos contienen texto que es un arte secuencial, es el texto de los diálogos o pensamientos de los personajes en la estructura icónica de la viñeta.



La rotulación es el arte de dibujar letras. Antes era muy típico que el autor primero aprenda a dibujar sus letras para que no solo narren lo que ahí estaba escrito, sino que tuviesen parte importante de la trama como las onomatopeyas. Las imágenes son de *Conrado Cairo*, peruano, y de *Dionisio Torres*, quien es un actor que compone la página y maneja el claro oscuro de manera brillante.



Las onomatopeyas acompañan la acción, da realce y es como los efectos sonoros. Los diálogos están en los globos y las onomatopeyas están sueltas y tienen una gráfica que las hace impresionantes.



El montaje es la puesta en escena como en las siguientes imágenes: *Nancy o Periquita de Ernie Bushmiller* y *Pareidolia de Chris Ware*. La gente lee no solamente lo que está dentro de la viñeta, sino lo que está al costado de la viñeta porque todo es narrativo. La relación que hay entre viñeta y viñeta se da nivel de tiempo significado que poco se busca. Si se quisiera recomendar un dibujante actual moderno que ha llevado la edición de página a miles insospechados es *Chris Ware*. Se puede componer la página y trabajar guías visuales para llevar la lectura de manera más fácil ya que el lector es el que tiene que beneficiarse. El historietista tiene el poder y la capacidad de romper la cuarta pared como en la segunda imagen.



Ventajas del cómic	
<ul style="list-style-type: none"> · Favorece la iniciación de la lectura de un modo ágil, divertido, atractivo y visual. · Fomentan el hábito lector entre la población infantil y juvenil a través de las narrativas visuales. · Ayudan a adquirir vocabulario gracias a que las viñetas permiten asociar rápidamente las palabras con su significado. · Desarrollan la imaginación, aumenta la creatividad. · Crean identidad, conciencia sobre quién es uno y hace sentir identificación con la gente. 	<ul style="list-style-type: none"> · Agudizan el pensamiento crítico al tener que crear un único mensaje a través de las imágenes y textos. · Promueven el aprendizaje de diversas temáticas, es un instrumento pedagógico. · Es bueno para aprender idiomas. · Facilitan la concentración y la memorización, así como la alfabetización visual y la expresión oral y escrita. · Los cómics son un estupendo medio de aprendizaje y entretenimiento. · Son fuente de trabajo.

Según **Scott McCloud** la única manera de que la industria del cómic funcione como un campo digno de estudio, inicia por considerar a la historieta como literatura porque emplea texto, arte, imágenes, ya que no es solo entretenimiento para niños sino para el público en general. Además, **McCloud** propone profundizar actualmente a la historieta para mejorarla y abarcar la revolución digital en cuanto a su producción digital porque se está dejando un poco de lado el papel y el lápiz, y hay mucha distribución digital

Tipos de cómics	
<p>Tiras cómicas</p> <p>Las tiras cómicas vienen insertadas en el periódico, revistas e incluso en libros compilatorios de un artista específico.</p> <p>Por ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> · David Málaga · Julio Farley · Crocell 	

Los comics books

Son básicamente un compendio de páginas impresas que son las revistas de historieta.



Novelas gráficas

El contenido es más extenso, el tipo de papel y la publicación es mucho mayor.



Webcómic

Es una historieta disponible para su lectura en Internet. Muchos webcómic son publicados únicamente en la web, mientras que otros se publican en papel, manteniendo un archivo en Internet por razones comerciales o artísticas.

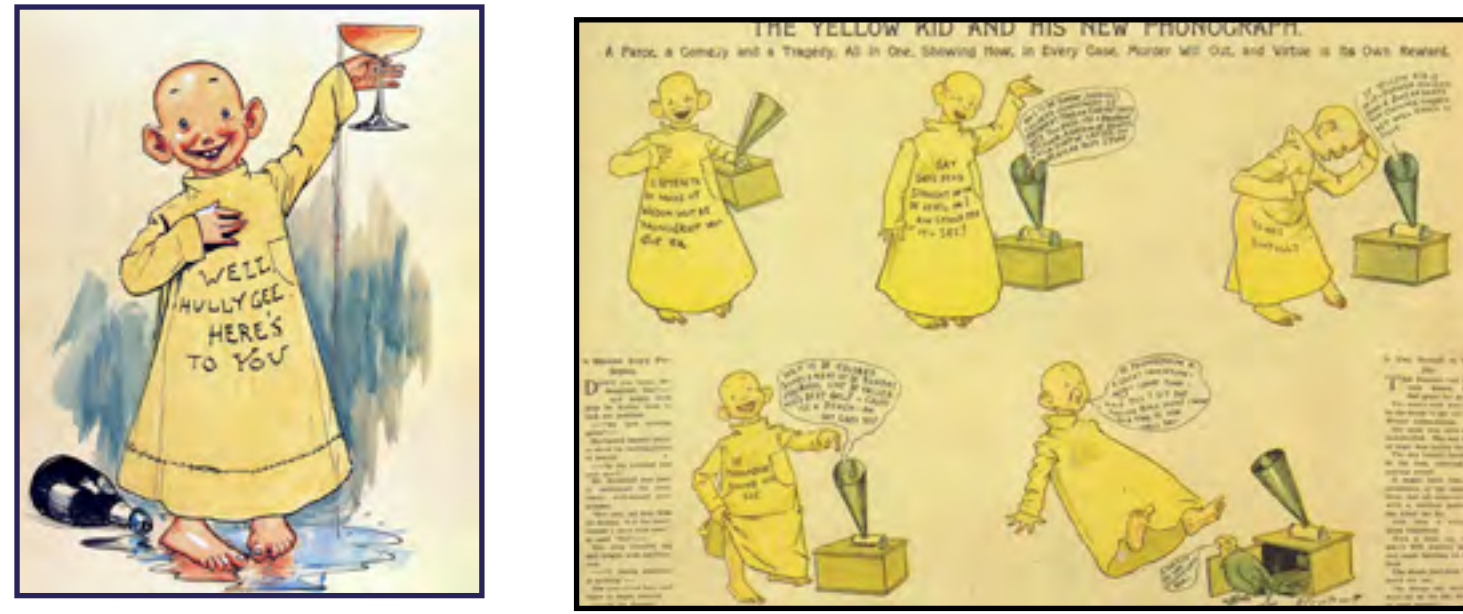


Webtoon

Es un formato de historieta digital creado en Corea del Sur. La principal diferencia con el webcómic reside en su presentación: cada episodio de un webtoon se publica en una sola imagen vertical, lo que facilita la lectura en teléfonos móviles y dispositivos electrónicos.



La historieta es una iconografía común a todas las culturas, siempre tiene una secuencia sin narraciones. En siglos pasados ya existían las narraciones, se les llamaba prehistorieta hasta la llegada de la narración "El niño amarillo" del 16 de febrero de 1896 donde una Lora le habla a través de un globo y ahí se configura en el camisón sus textos que ya era un avance. Luego viene *Maxi Moris* de 1865 con una historia de siete bromas, después *Krazy Kat* de 1913 a 1944 de *George Herriman Classic at the York Harriman*.



El *Príncipe Valiente* cuyo nombre original es *Prince Valiant in the Days of King Arthur* de *Harold Foster* en 1937.



Están las aventuras de *Tintín*, que es todo un canon del cómic europeo, en este caso en el *Templo del Sol*, la historia que supuestamente la vivieron en América y donde se demuestra claramente que ya para 1930 el pisco era peruano.



La siguiente imagen es *Popeye* de *Elzie Crisler Segar* que apareció por primera vez en la tira cómica *Timblo Theatre* de *King Features Syndicate*.



Dick Tracy de *Chester Gould* de 1931, que es una tira cómica estadounidense de un detective policía. *Action comics* de *Sieget* y *Joe Shuster*, uno de ellos vivía en un asilo y el otro básicamente estaba ciego en casa, muy pobre y vendiendo su colección de historietas. *DC* les reconoció un dinero como pensión vitalicia, pero ellos fallecieron a los dos años después.



Según *Mario Lucioni*, en la revista *Latinoamericana de estudios de la Historieta*, la producción histórica del Perú ha sido tan inestable que incluso los peruanos dudan de la existencia de una "Historieta peruana". La historieta peruana es una historia interesante que en el amateurismo de muchos de esos dibujantes

supo encontrar respuestas al reto que suponían narrar con imágenes en un país pobre y dividido, sin limitarse a hacer un trabajo mimético de aquel que los lectores peruanos podían encontrar primero en las revistas argentinas y después mexicanas. Los peruanos deben no solo tratar a la historieta como hobby, sino convertirlo en una profesión, y para eso se necesita evidentemente uno de esos pasos, a parte de la profesionalización como dibujante y como narrador gráfico.



En el Perú hay historietas o narraciones impresas desde 1873 como el *Semanario de caricaturas de Don Quijote*.

El Perú ilustrado de 1887 a 1890, con historietas de *Julio Gálvez*.



Monos y Monadas que aparece en 1905. La historieta peruana ha estado siempre vinculada al devenir político y social del Perú, que no se puede desprender porque nadie vive en una burbuja aislada. Los contenidos de ciencia ficción empiezan a aparecer cuando la economía peruana empieza a estabilizarse.

Está *Variedades* que publica historietas de la actualidad ilustrada por *José Alcántara La Torre, Francisco Gonzáles Gamarra y Pedro Challe*.



Esta *Fray K. Bezon* con El museo de las historietas. Muchas historietas de esta época eran iconoclastas que estaban en contra del Estado, de la Iglesia y se trabajan con narrativas dibujadas.

Hasta que aparece *El comisario de Ted Mick* de 1922, fecha donde aparece la historieta moderna en el Perú, se emplea el texto.



En 1922 aparece *Travesuras de Serrucho y Volatín de Vinatea y Reinoso* que, junto con la anterior historieta, emplean globos que significan el paso a la historia moderna. Mucha gente discutiría eso actualmente porque no es necesario, evidentemente, tener globo para ser considerada historieta, así como el otro de los elementos que dejaron de discutirse que es la publicación a través de impresos, si una historia no se publicaba impresa, no era historieta.

También está *Palomilla, La Prisión de Carlos Rose* en 1947 con su personaje *Pachochín*.

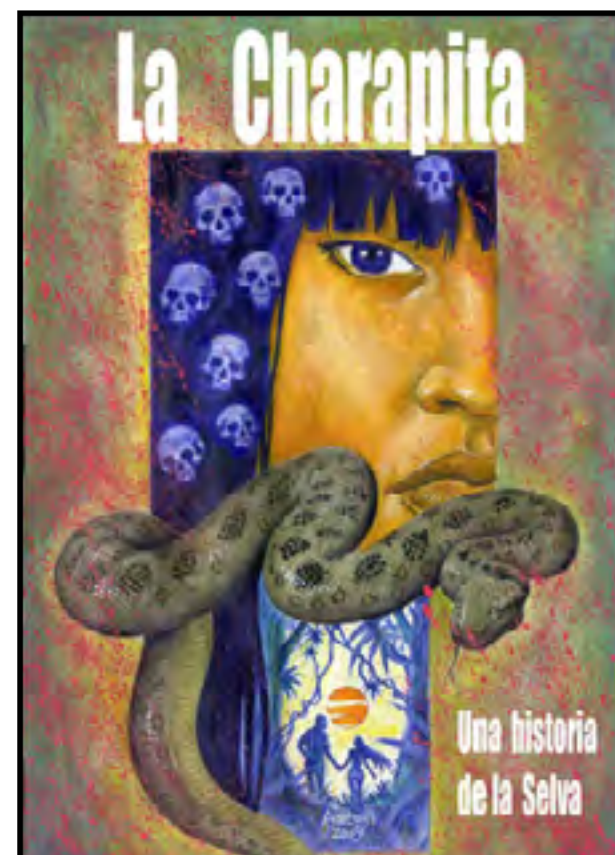
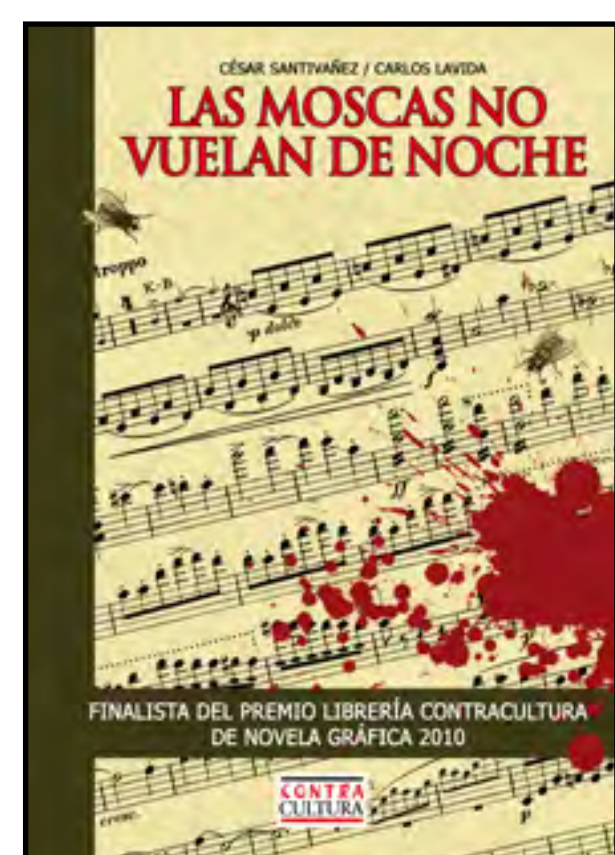
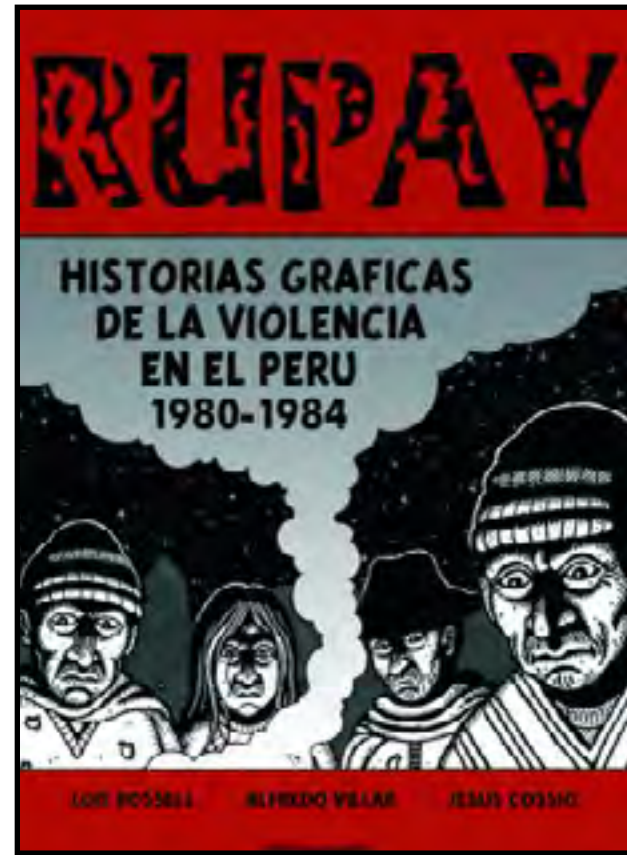
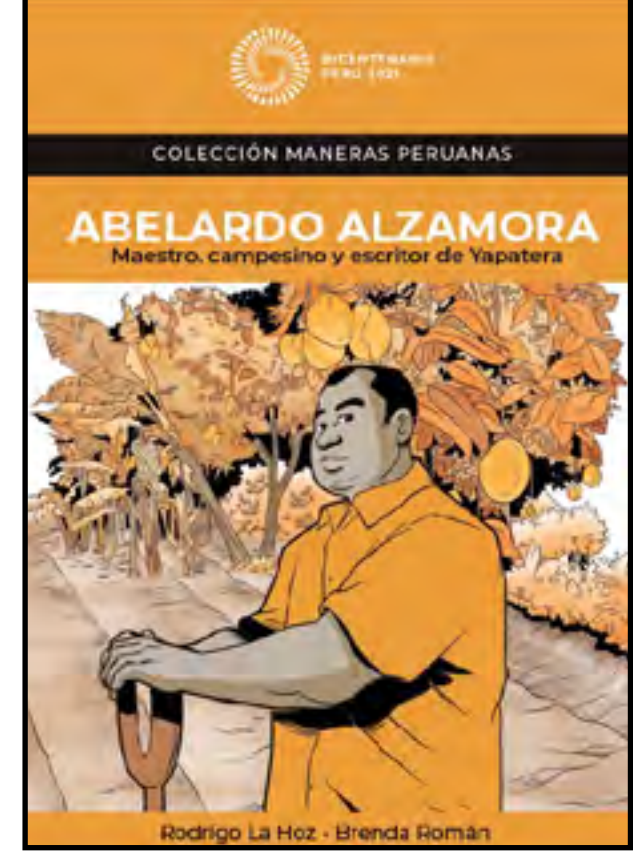
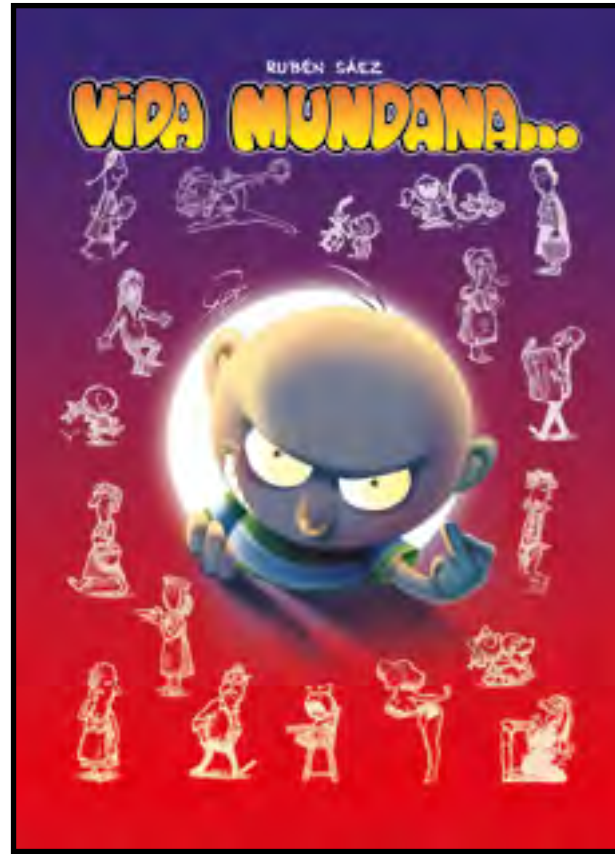


Luego viene la generación de los 50 con el diario "*Última hora*" que hace un concurso de historietas peruanas que reemplacen a todas estas tiras de sindicato extranjeras, el 12 septiembre, *Sampietri* el personaje del peruano *Julio Farnel* se mete a las tiras de las historietas de los sindicatos para despedirla porque iban a aparecer nuevas historietas hechas por peruanos.

<p>Sampietri de Julio Failie</p>	<p>La cadena de oro de Rubén Osorio</p>
<p>Serrucho de David Málaga</p>	<p>Boquellanta de Hernán Bartra</p>

<p>Avanzada con cien mil ejemplares (1953)</p>	<p>Supercholo del diario El Comercio (1957)</p>
	
<p>El mundo es ancho y ajeno de Gonzalo Mayo y Ciro Alegría (1963 -1965)</p>	<p>Selva misteriosa de Javier Flores del águila (1971)</p>
	
<p>Teosio de Luis Baldoceda (1974)</p>	<p>Se prohíbe de equis X (1976)</p>
	
<p>El Cuy de Juan Acevedo en el semanario La Calle (1979)</p>	<p>Club nazca de la historieta (1988)</p>
	

Las siguientes historietas son actuales que se siguen creando.



RONDA DE PREGUNTAS

1. ¿Qué diferencia hay entre una novela gráfica y un cómic?

Javier Prado responde: Un cómic tiene un número limitado de páginas, el estándar es entre 32 y en algunos casos 42, es una historieta unitaria. La novela gráfica tiene un alcance mayor, no solamente en cantidad de páginas, sino en intenciones en cuanto al autor, tratan de temas más trascendentales, el número de páginas asciende al doble o a veces al triple como pueden ser 82 páginas.

2. ¿Existen historietas o cómics sobre temas de dislexia?

Javier Prado responde: Si se desea buscar un cómic referido a la dislexia, sería en los organismos internacionales que reúnen estas historietas ya que hay personas con autismo, Síndrome de Down, que han creado cómics para ayudar a comprender todo este tipo de situaciones.

¿Cree usted que la inspiración y el homenaje con estilo propio de un personaje es lo mismo que tener falta de ética?

Javier Prado responde: Mientras que se declare en los créditos que se trata de un homenaje, no hay falta de ética. Si no se tiene el permiso para usar la obra completa y reproducirla como un guion y dibujo ajeno, se puede citar. Es decir, en homenaje dentro de una viñeta.

4. ¿Hay algo que esté inmoralmemente mal visto en las historietas?

Javier Prado responde: Siempre hay una posición moral y estética respecto a los dibujos, hay gente que mira lo inmoral y los critica, pero también hay personas que dentro del juego de la ficción lo van a aceptar porque cada ser humano debe haber visto el asesinato de unas 3000 personas en la televisión, series o películas. Ahora de repente lo criticable es que los noticieros hagan lo mismo al mostrar las muertes, ya que es más inmoral.

5. ¿Cómo se puede vender un cómic?

Javier Prado responde: Actualmente hay algunas editoriales pequeñas donde uno puede presentar su proyecto.

6. ¿Cómo puedes empezar una editorial?

Javier Prado responde: Igual como cualquier trabajo, primero tienes que organizar, hay una parte de organización que no tiene que ver con la producción misma del cómic. Después de determinado el rubro, tienes que ver cuál va a ser tu producto y ahí empieza la etapa de preproducción, producción, distribución y venta.

7. ¿Cómo tener el estilo de dibujo?

Javier Prado responde: Si tú eres dibujante deberías de conocer anatomía, proporción, perspectiva y si tú logras manejar lo clásico quiere decir que de ahí puedes emigrar a dibujar cualquier estilo. El error muy común es que, claro, nosotros empezamos en el dibujo copiando, pero si nosotros nos quedamos copiando nunca vamos a poder avanzar como autor.



2.

Videoconferencia: Grandes ideas para cómics poderosos

Daniel Lazo Barreto³

El Derecho de Autores es el Marco Normativo Nacional que brinda seguridad, protección y exclusividad a las creaciones realizadas por ilustradores y diseñadores. Con este derecho, el creador de una obra va a poder explotar de manera económica su creación durante el plazo que establece la ley, y evitará que terceras personas lo utilicen sin autorización. Según el Artículo 3 del Decreto Legislativo N° 822, el Derecho de Autor protege todas las creaciones del ingenio humano ya sea en el ámbito literario o artístico, cualquiera que sea su género, forma de expresión, mérito o finalidad. El plazo de protección inicia desde el registro de la obra hasta 70 años después de la muerte del autor, luego de ese plazo, la obra pasa a ser de dominio público y cualquier persona podrá utilizarlo.

El registro nacional de obras alberga todas las creaciones u obras de los mayores exponentes de la historieta nacional y data del año 1943 que fue conservada en la Biblioteca Nacional del Perú hasta que pasaron al Indecopi en 1993. Una obra se debe entender como toda creación producto del intelecto humano, personal que solo la persona es capaz de crear, y debe ser susceptible, divulgada y reproducida bajo algún soporte. El requisito para que la normativa de Derecho de Autor pueda reconocer y proteger una obra es que goce de originalidad, siendo este el sello de calidad que brinda el autor a su obra para que se diferencie del resto, de lo común, de lo ya establecido y de lo que ya está creado en el mundo. Por ejemplo, cuando

³ Licenciado en Historia por la Universidad Nacional Federico Villarreal. Abogado por la Universidad Alas Peruanas. Estudios de Maestría en la especialidad de Derecho de la Empresa por la Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Actualmente se desempeña como Especialista en la Dirección de Derecho de Autor del Indecopi.

uno mira a *La Chola Power*, mira a *Martin Espinoza*, su trabajo e intelecto. La originalidad es el poder reconocer una obra sin necesidad de que el autor firme porque es su sello personal como los poemas de *Cesar Vallejo*, las pinturas de *Salvador Dali*, las canciones de cantautores como *Marco Antonio Solís*, etc.

El registro es un acto administrativo realizado por la Dirección de Derecho de Autor del Indecopi previa petición del autor de una obra y se concreta con un certificado de registro que no es obligatorio sino declarativo. Según el Decreto Legislativo N° 822, la obra goza de protección desde el momento de su creación y se recomienda registrarla para sustentar que la obra es propiedad del autor.

Las ventajas de contar con un registro:

(1) Constituye un medio de prueba, después de registrar la obra, el Indecopi expide un certificado de autoría y titularidad, que cuenta con el título de la obra, el nombre del autor, el titular, género, páginas, editor, número de edición, características físicas, entre otros puntos.

(2) Publicidad Registral, el certificado de registro cuenta con publicidad registral que evita la explotación de una obra por terceras personas sin autorización previa.

(3) Seguridad Jurídica, muchas casas editoriales gustan de diseños, guiones, entre otras obras de creación de diferentes autores, y para poder contar con ello, exigen el certificado de registro otorgado por la entidad competente al autor original, con la finalidad de tener seguridad jurídica de estar contratando al verdadero autor.

(4) Acredita Publicaciones, para participar en diversas ferias, exhibiciones, exposiciones nacionales e internacionales, se exige el certificado de Propiedad Intelectual que acredite que la obra es propiedad de dicho autor.

Para el registro de un cómic, el Indecopi cuenta con dos canales de atención, presencial y virtual. Para dicho fin, el solicitante deberá presentar la obra, el recibo de pago y la solicitud de registro. El registro de manera virtual tiene más ventajas como el envío automático del número de expediente al correo del usuario, solo se requiere el número del documento de identidad nacional, la presentación de la solicitud está disponible las 24 horas del día, los 365 días del año, desde cualquier parte del mundo en donde se cuente con una computadora con internet. Luego del examen de originalidad, se emite la resolución de otorgamiento y el certificado en formato digital, el cual posee validez legal. Es preciso señalar que todas las notificaciones son por correo electrónico para otorgar inmediatez al procedimiento de inscripción. Culminado el proceso de registro la obra se mantiene en el repositorio digital del Registro Nacional de Derecho de Autor y Derechos Conexos.

El registro nacional de obras del Indecopi cuenta con obras literarias como comics, novelas, poemas, cuentos, guiones, papers, tesis, entre otros. También están las obras musicales, Softwares, aplicativos, audiovisuales como

cortometrajes, largometrajes, tutoriales, videoclips, etc., obras artísticas como arte aplicado, fotografías, pinturas, ilustraciones, diseño de modas y obras arquitectónicas como mapas, planos y demás. A continuación, podemos observar algunos ejemplos de los grandes representantes del cómic que han podido inscribir sus obras para que puedan tener una partida registral y no se usen de manera ilícita sus creaciones.



Víctor y Juan Ataucuri García:
TARUCO



Hernán Bartra Moscoso:
LECHERAZO



Oscar Barriga Bernedo:
INKAYPACHA



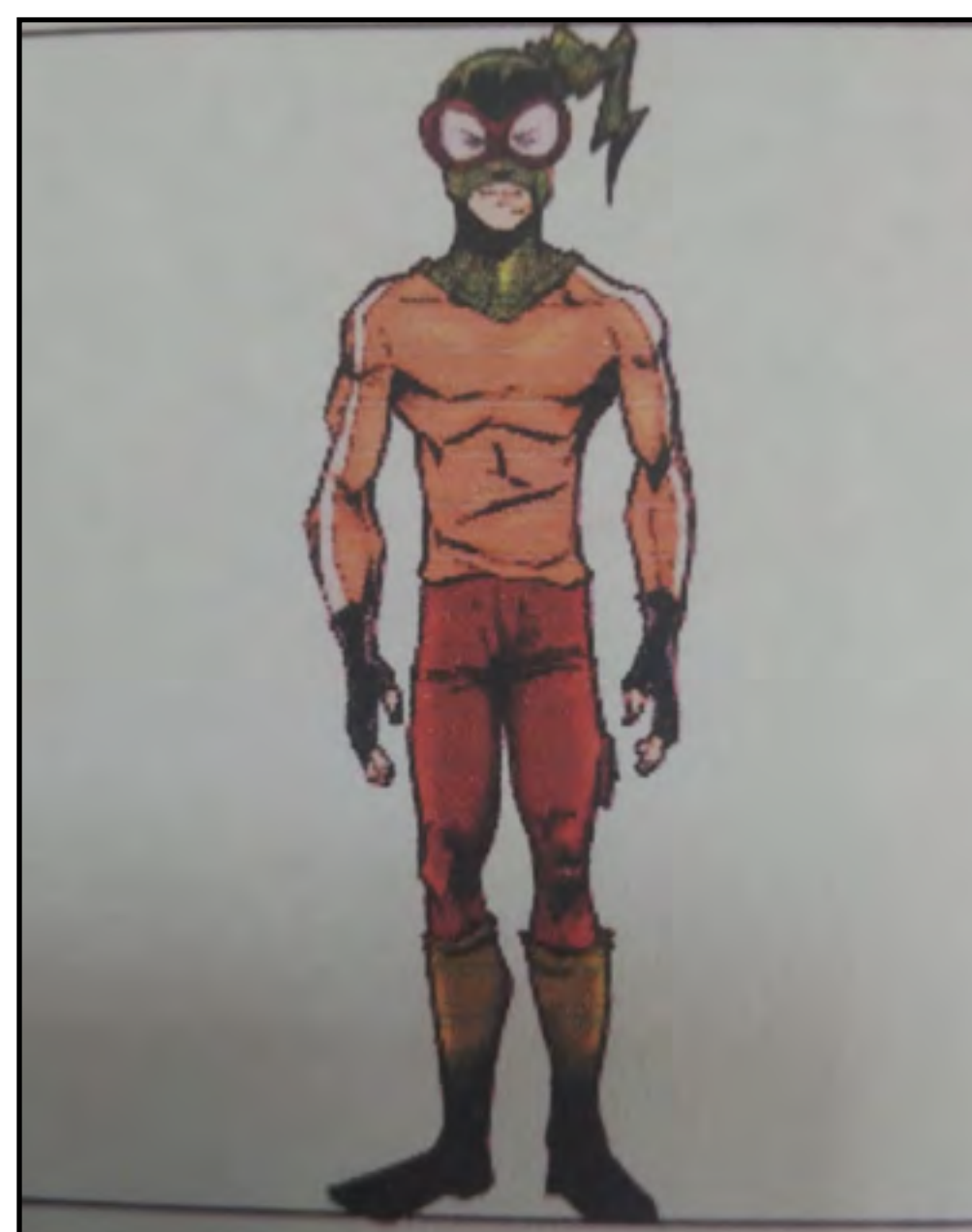
Juan Acevedo Fernández: EL CUY



Mario Molina Martínez: ANITA



Martín Espinoza Díaz: LA CHOLA
POWER



Luis Alberto Morocho Salazar: EL
GUACHY-MAN

Martín Espinoza Díaz⁴

La gran idea es el inicio de todo, lo importante es el artista, su talento y creatividad que logra centrar y canalizar sus habilidades e imaginación para tener grandes ideas poderosas en la realización de cómics, la confianza del artista es vital para que las cosas sucedan y no declinen cuando se presenta una crítica.

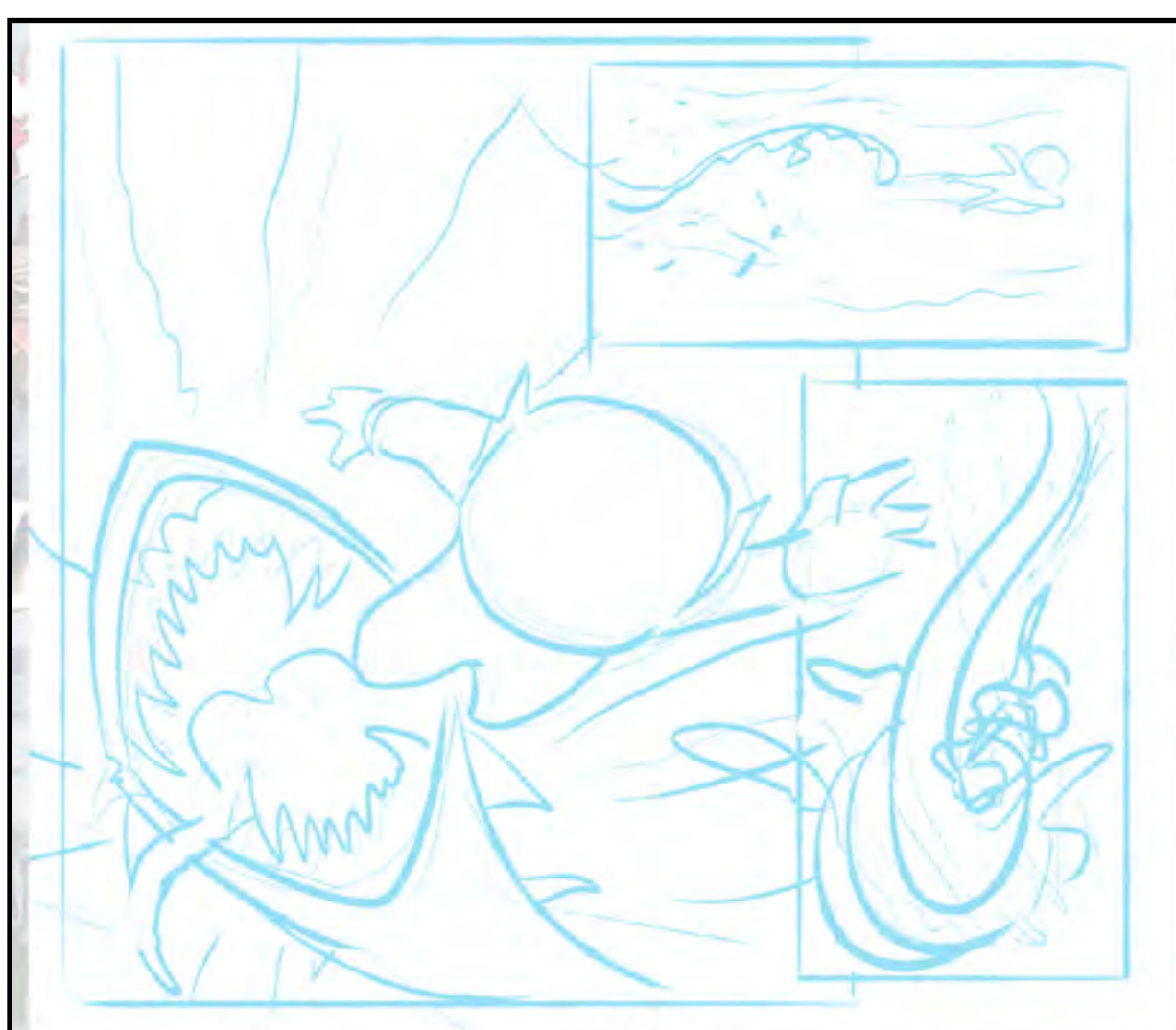
Un artista para **iniciar en el mundo gráfico** debe considerar lo siguiente: **(1) Visibilizar, mostrar y empezar a publicar de forma constante** el material gráfico, eventos, participaciones, pero descartando la posibilidad de alguna copia o robo de la idea. **(2) Trabajar con un personaje que permita crear un universo** de forma gradual que ayude a que pueda ser identificado y visible el autor. **(3) El inicio es un emprendimiento** donde se empieza a conocer la ruta y las equivocaciones, que no está mal porque de los errores uno aprende. **(4) Creer en lo que se hace**, tener convicción, tomar decisiones enfocarse en un ideal, es importante. **(5) Trabajar para hacerse de un nombre** y así demostrar la confianza que uno tiene en lo que hace. **(6) Identificar el género literario** que impulse en la elaboración de las historietas o personajes.

El proceso de creación de una idea está unida a la experimentación y búsqueda de un fin que debe pasar por un proceso de evolución. Los seres humanos antes de nacer pasamos por diferentes ciclos de evolución donde vamos desarrollando parte de nuestro cuerpo que no teníamos al principio e incluso pasa con las creaciones del hombre. Por ejemplo, el hombre y la creación de la rueda que pasó por un proceso de evolución para llegar al tipo de rueda que es común hoy en día. El creador debe tener en claro el proceso de evolución porque para que un personaje alcance su verdadero potencial debe estar dispuesto a pasar por el proceso de crecimiento hasta que llegue a su forma máxima, y parte de ese proceso también involucrará al creador, quien evolucionará con su creación.

⁴ Ilustrador y fundador de MEDcomics. Creador del comic La Chola Power en el Perú. Desarrollo los proyectos gráficos de Prensa Popular: coleccionables, cuentos, semanarios, suplementos.

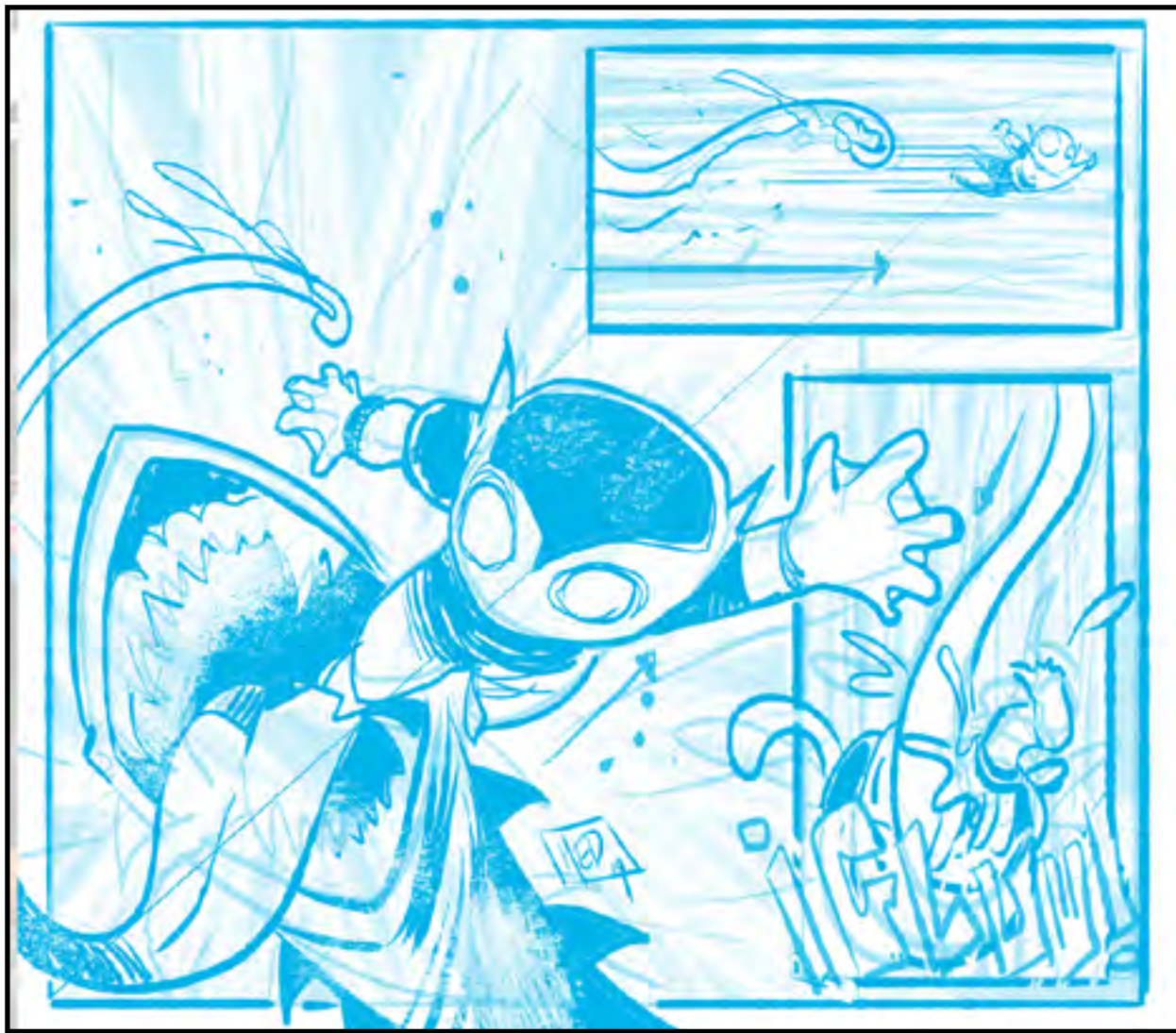
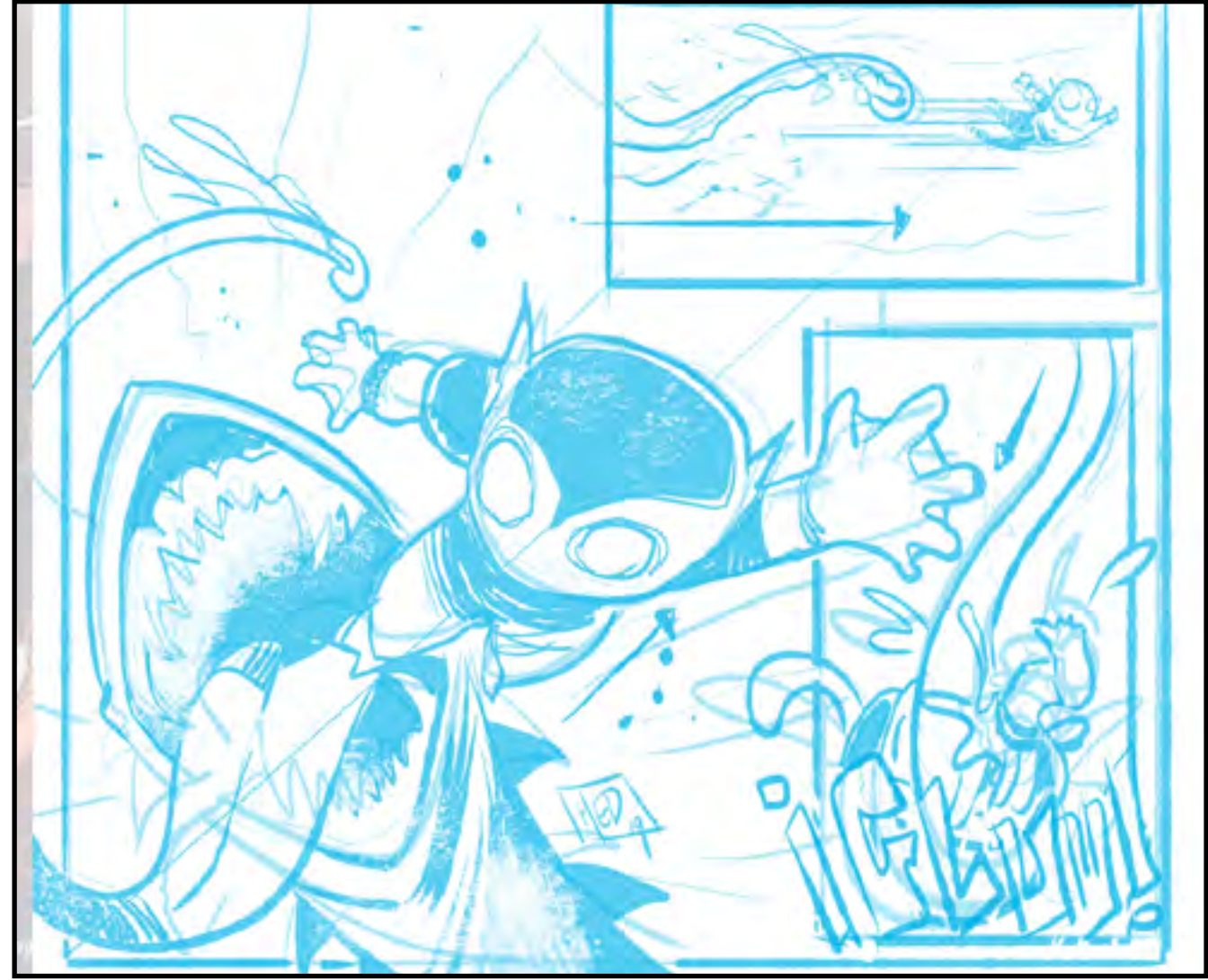


El boceto es la parte más importante de una idea, ilustración, viñeta o una página que ayuda con la elaboración y corrección de la composición. En un boceto se puede plasmar modelos vivos, personas, animales, elementos cotidianos, saltar, explosiones, emociones, entre otras cosas. El proceso de elaboración de un boceto depende del artista.

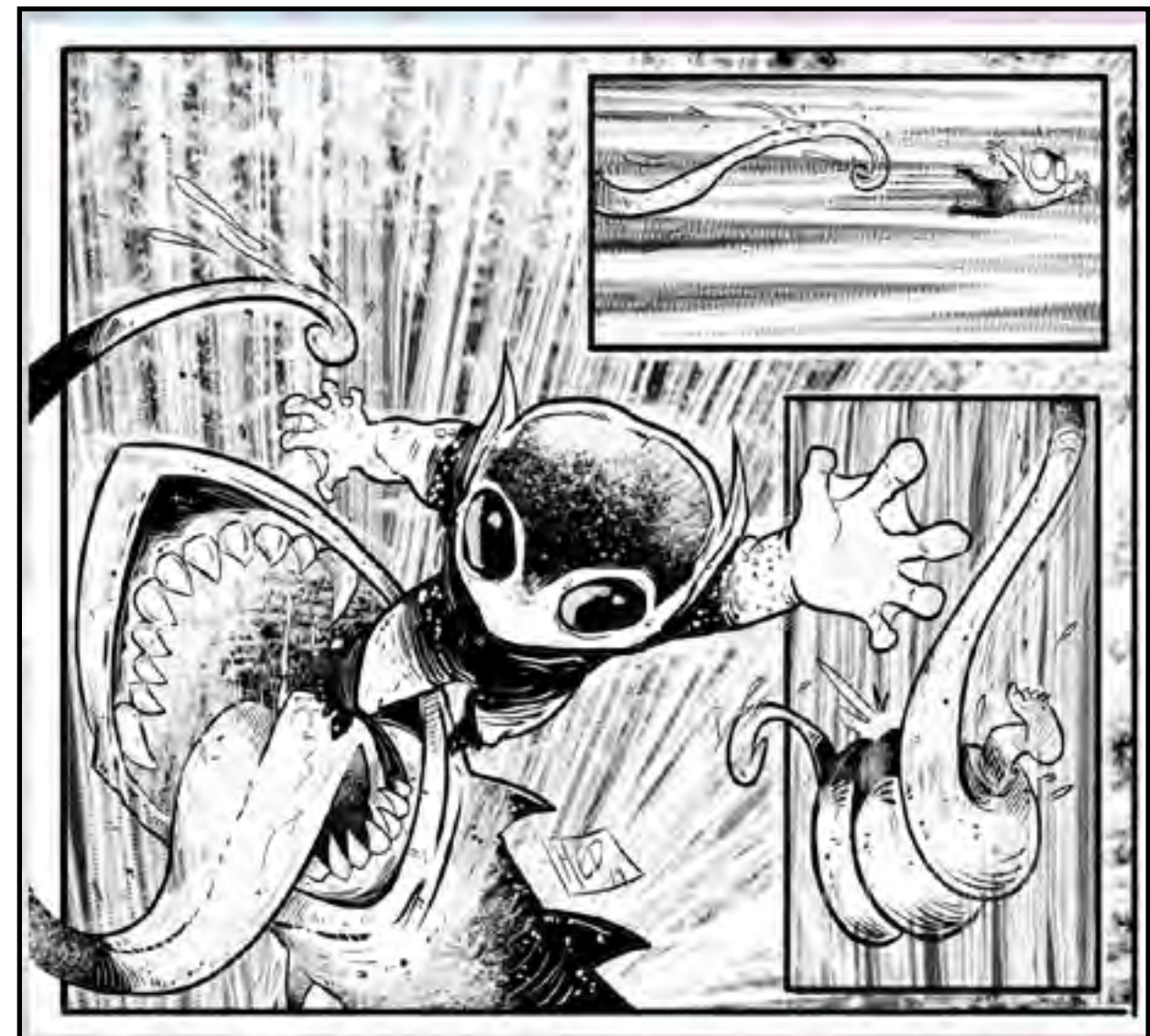


(1) El primer paso para iniciar con el boceto es hacer trazos muy rápidos, casi garabateando donde se pueda observar un poco la composición de las viñetas, el personaje y el recorrido visual.

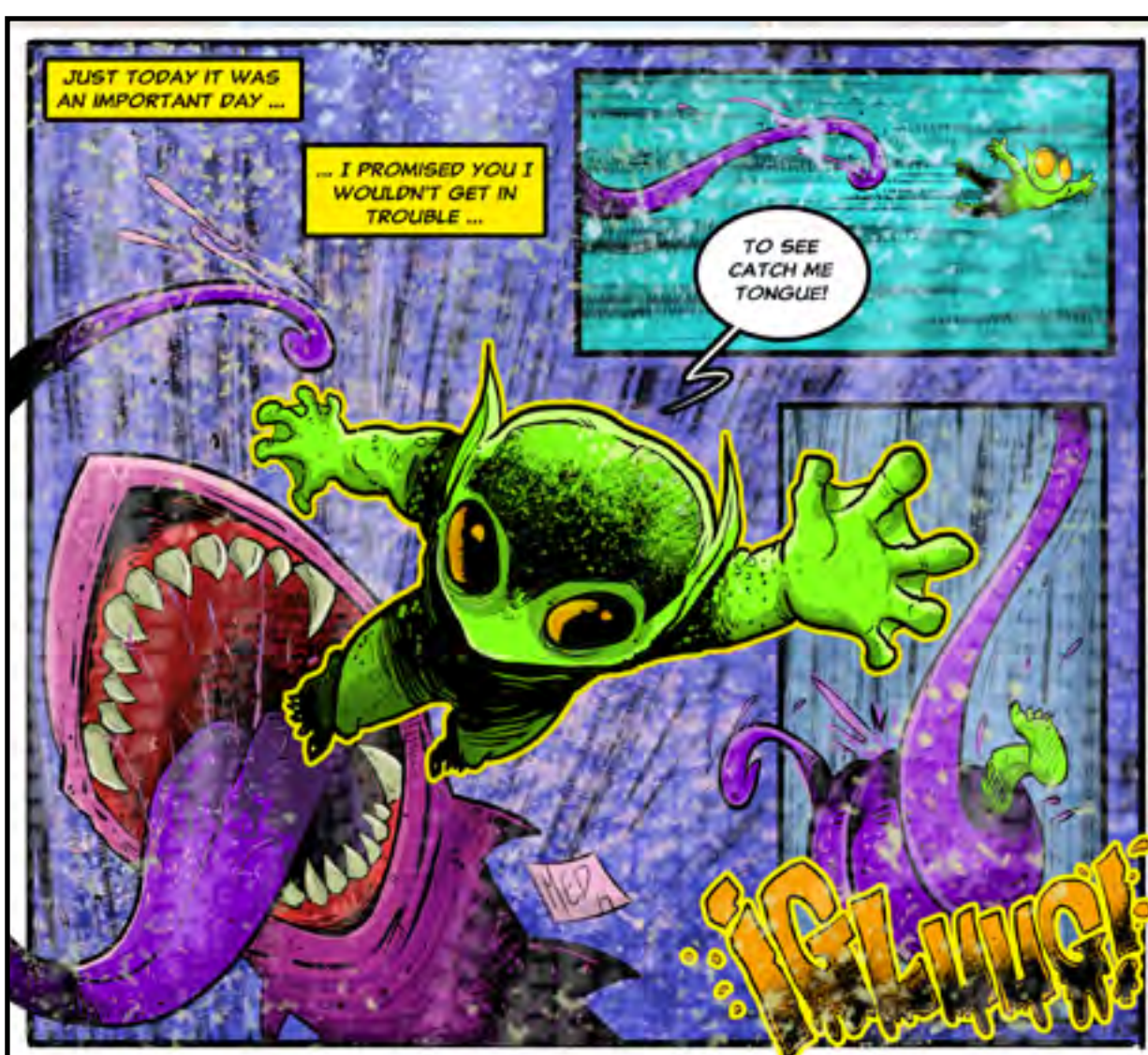
(2) Después se empieza a dar algunos acabados corrigiendo partes del primer boceto. Por ejemplo, en la primera viñeta la mano del personaje no está tan definido como en la segunda viñeta. Además, el personaje ya tiene ojos, el monstruo tiene la lengua más definida gracias a las sombras y zonas negras.



(3) Luego, se realiza unos toques más artísticos para definir el fondo de la viñeta, se coloca el lugar de la firma y el globo.



(4) El siguiente paso representa la parte de la tinta donde se muestra el movimiento del personaje.



(5) El último paso es el coloreado.

La originalidad en los cómics es una línea muy delgada, víctima de comparaciones que a través de los años uno va desligándose de ella, para ser original se debe de buscar la diferencia entre creaciones desde el origen, la identidad y personalidad del personaje, destacando virtudes sin temor a la crítica que puede ser a beneficio del artista.

Para iniciar con el proceso de elaboración de un cómic poderoso es crear una historia o argumento de un personaje que poco a poco evolucionará; desarrollar el argumento (inicio, nudo, problema y desenlace); desarrollar una escaleta para tener puntos más relevantes de la historia; mezclar hechos reales, ficción, coyunturales del lugar que uno desee; brindar identidad a la historia para que el público se identifique; generar vínculos en común entre la obra, la historia y los personajes con el público; colocar intriga dentro del cómic como golpes de sorpresa que genere al lector la necesidad de seguir buscando el cómic y utilizar frases o slogans que queden en la memoria del lector. A continuación, se muestran algunos cómics con sus características principales.

IQUITOS



Slogan: "IQUITOS, la hija de la Yacumama".

Argumento: Helmy es una joven poderosa que de niña fue vendida por su madre a unos tratantes de blancas quienes se han apoderado de la minería ilegal en la amazonia peruana. Una noche escapó del burdel al que denominaban "Pantilandia" para establecerse en la selva donde aprendió muchas técnicas como la cerbatana de los Yaguas, los sonidos del manguaré de los *Boras* y maniobrar armas de caza por los *Aguajun*. Al cumplir el tiempo de su entrenamiento, juró desarticular los prostíbulos vinculados a la minería ilegal y controlados por el congresista de la región Loreto.

Lugar: Amazonia peruana

Intriga: Helmy vendida a unos tratantes de blancas y no sé conoce la situación de la madre.

Vínculo con el público: Se utiliza el nombre de "Pantilandia", con relación al personaje de la novela "Pantaleón y las visitadoras" de *Mario Vargas Llosa* y se menciona las etnias amazónicas.

Género: Ficción y hechos realidad.

HUAKO



Slogan: "Huako, el guerrero Vicús"

Argumento: Jonathan es un joven piurano que sufrió desde niño burlas y golpes por parte de sus compañeros a causa de una deformidad en la espalda. Su madrina desesperada lo lleva a un curandero de Huancabamba por consejos de una vecina para que deje de ser un cobarde donde es poseído por el guerrero Vicús, quien no logra salir del cuerpo de Jonathan. De joven ingresa al Seminario de los Jesuitas en Piura y se convierte en el asistente del padre Alberto Peñafiel, quien es un reconocido doctor en filosofía, formado en la prestigiosa Universidad de Roma y especialista en demonología. Jonathan tiene la

esperanza de que algún día el padre Alberto le ayude a liberarse de este espíritu, pero no sabe que esto solo será posible cuando venza sus miedos.

Lugar: Piura

Intriga: Jonathan ingresa al Santuario después de tener un espíritu dentro.

Vínculo con el público: Se describe el bullying como parte del personaje, se cita lugares lejanos de Perú y creencias.

Género: Ficción y hechos reales.

TUNKY



Slogan: “Tunky el danzante de tijeras”

Argumento: Jean viene de la ciudad de Tingo María, quien ha sufrido la pérdida de su pareja Yuiciño a manos de tres homofóbicos, y al no encontrar justicia en las autoridades, la amargura lo conduce por el camino de la venganza. Parte de su origen tiene que ver con los antiguos maestros de la danza de las tijeras, quienes creen que dentro de su cosmovisión que, al morir Cristo en la cruz, los espíritus de los cerros comienzan a tener mayor poder. Para los portadores de esta cosmovisión es el momento oportuno para la iniciación de los nuevos danzantes de tijera. En esta celebración se realiza un pacto de protección frente a una roca sagrada que fue el prelude para adquirir sus poderes.

Lugar: Tingo María

Intriga: Jean toma la decisión de venganza contra los tres homofóbicos que mataron a su pareja por ser homosexual.

Vínculo con el público: El tema es la homofobia. El personaje es activista LGTB y su nombre proviene del ave nacional del Perú, el gallito de las rocas.

Género: Ficción y hechos reales.

LA CHOLA POWER



Slogan: “La Chola Power hija del Dios Sol”, primera superheroína del Perú

Argumento: Elisa es hija del Sol, una de las mayores deidades de la cosmovisión andina, es la elegida en esta época para cumplir la profecía de Inkarrí. Su origen data de la leyenda de Corinaya Wiracocha y Cavillaca donde se narra que Corinaya Wiracocha era un dios que usurpaba personalidades, poder que tiene Elisa, se mostraba como un hombre pobre y menesteroso, engañó a Cavillaca con un plan, convirtiéndose en ave e insertó su semilla en una lúcuma con la intención de poseer a Cavillaca. La leyenda cuenta que Cavillaca probó del fruto y quedó embarazada. Sin embargo, lo que en realidad sucedió es que Corinaya

violó a Cavillaca imponiendo por la fuerza su condición de dios. Tiempo después nació una niña que sería llamada hija de dioses y adoptada por el Sol.

Lugar: Perú

Intriga: Elisa es producto de una violación

Vínculo con el Público: Se toca un tema sensible que es el abuso contra la mujer, la desigualdad y las violaciones

Género: Ficción

CHINCHA



Slogan: “Chicha, el Felino del sur”

Argumento: Raúl crece con la imagen de un padre exitoso pero ausente. Un fatal accidente le arrebató a su madre y termina postrado en una silla de ruedas. Su padre se convirtió en el científico más brillante de la Universidad de Oxford, con un doctorado en biomecatrónica y diseño de exoesqueletos para personas discapacitadas, su nombre merodeaba con mucha fuerza como candidato para un premio Nobel. Fernando Cartagena quien es el padre de Raúl, famoso filántropo y hombre de ciencia, cambió la vida a millones de personas gracias a su colosal proyecto, la Fundación Cartagena con sede en Londres. Su mayor inspiración consiste en lograr un mundo mejor donde los discapacitados no se sientan disminuidos ni discriminados. La palabra Chicha viene del Runa Simi (quechua) “chinchay”, que hace alusión al gato montés o gato salvaje del desierto que fue muy divinizado y popular en épocas prehispánicas.

Lugar: Perú

Intriga: Joven postrado en silla de ruedas sin el apoyo del papá




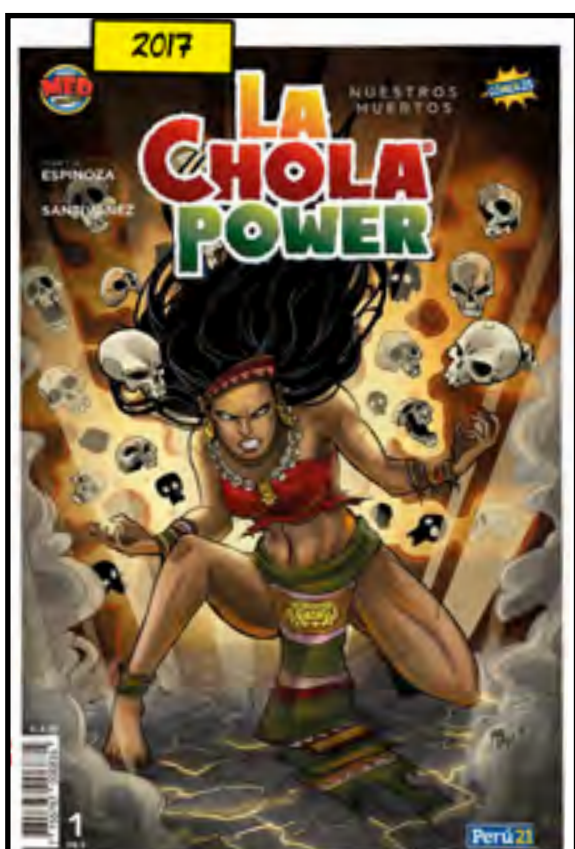

Vínculo con el público: Accidente de tránsito y discapacidad

Género: Ficción y hechos reales

Uno de los cómics premiados es la *Chola Power*, los reconocimientos son parte de la evolución del personaje desde la idea y el diseño en el 2008, que fue un poco vacía, rustica y primitiva en su momento hasta ahora que ha ido tomando forma dándose esa oportunidad de evolucionar.



El autor ha permitido que otros artistas tomen a *La Chola Power* y puedan interpretarla, dibujarla, a su manera, y publicarla en afiches, posters, etc. La primera imagen es de Gino Delcalsi y en la mano derecha esta la edición de *La Chola Power* del 2017: "Nuestros muertos" dibujado por el mismo autor, pero coloreado por el artista arequipeño Diego Rondón. A continuación, se observan algunas portadas del comic.

	<p>La primera portada de La Chola Power es del 2009, fecha ingresada a MEDcomics. Sobre esta portada, el autor destacó un error de principiante que es el hecho de no colocar el nombre de la portada, tal vez porque pensó que la gente entendía de quien se trataba.</p>
	<p>La portada del 2014 está bajo el estilo del arte de <i>Ricardo Rodríguez</i>. A partir de esta portada ya se denota el nombre del personaje.</p>
	<p>Después, en el 2015, se trabajó una serie de portadas de <i>La Chola Power</i> como semanario con costo que fue hecha por el mismo autor.</p>
	<p>En el 2017, las portadas fueron publicadas por el diario Peru21 porque MEDcomics contaba con diversos portadistas que dieron vida a <i>La Chola Power</i>.</p>
	<p>En el 2017 salieron otras portadas de <i>La Chola Power</i> diseñadas por el mismo autor del personaje.</p>

	<p>En el 2018, está la versión de <i>La Cholita Power</i> hecha por <i>Héctor Alcalá</i>, un dibujante venezolano quien tomo algunas historias de <i>La Chola Power</i> y lo trabajó para MEDcomics.</p>
	<p>En el 2020 salió una portada para la página web de MEDcomics diseñadas por <i>Pedro Santullo</i>.</p>
	<p>La última portada de <i>La Chola Power</i> es del 2022 que ha sido dibujada nuevamente por <i>Ricardo Rodríguez</i>, quien ha evolucionado con ambas portadas (portada 2014 y 2022). Se percibe como el artista que a través de los años no deja de dibujar y publicar.</p>

El personaje tiene que mantenerse vigente en la prensa porque es fundamental y la difusión es parte del crecimiento de la idea inicial del personaje y así no muera cuando inicia a mitad de camino. A veces se dice que la prensa no apoya y no difunde, pero el creador tiene que hacer atractivo su personaje porque cuanto más se exponga o se visibilice, el personaje y el artista, va a ser atractivo para la prensa.

Para llegar a la prensa se tiene que hacer documentos, notas de prensa y mostrar el trabajo a través de presentaciones, gostplayers, publicaciones y apariciones como en conferencia de prensa en otro país.



Los cinco personajes que inspiran y motivan, siguen publicándose como historieta nacional. La última edición se publicó en enero de este año y es el material que continua en el proceso de evolución, post pandemia.



Si se tiene la determinación y la convicción de querer dedicarse al mundo gráfico del cómic, se puede vivir de eso porque todo emprendimiento requiere de una cuota de sacrificio, pero con recompensa al final. Se debe entender que el mercado lo crea uno y es una creación del producto. El mercado lo hace el autor creando historias y registrando a sus personajes porque así se demuestra que uno está dispuesto a ser un profesional formalizando. Se tiene que invertir como artista gráfico. No hay nada mejor que mantener independencia como artista e invertir tiempo en el producto, en uno mismo y publicar en redes sociales para experimentar que realmente hay una rentabilidad económica en este mundo. Parte de ser un profesional de la historieta, es contar con tarjeta personal, portafolio, fanpage, página web, canal de YouTube, Instagram y Facebook. Además, uno tiene que dibujar para alcanzar sus ideales, seguir estudiando, buscar nuevas maneras de mostrar su arte, conocer cómo funciona las imprentas, el tipo de papel, los costos y visitar tiendas de cómics.

RONDA DE PREGUNTAS

1. **¿Se realiza alguna investigación o documentación para crear o diseñar personajes?**

Martin Espinoza responde: Sí tengo una base de datos, porque debemos tener mucha información, cuento con el apoyo de un guionista en el trabajo, su respaldo hace fluido el desarrollo de mis personajes.

2. **¿Para registrar un cómic se debe contar con los personajes, ambientación, iconos, cosmología o puede registrar por separado?**

Daniel Lazo responde: Hay dos maneras para que uno puede registrar sus personajes: una es como una obra artística, si es que va a registrar simplemente el dibujo, y la otra puede ser como una compilación, vía obra literaria, debiendo realizar una memoria descriptiva por cada uno de los ellos. En la memoria descriptiva uno puede señalar qué características físicas y psicológicas pueden tener los personajes, colocándole finalmente un título a la producción. Nosotros recomendamos, si es que se tiene más de un personaje, traten de registrar como una obra literaria y así favorecerse con un solo pago.

3. **¿El pago de derecho de autor es único?**

Daniel Lazo responde: El pago es único, en una sola tasa, si es que lo hacen de manera presencial con el costo de S/.195, pero si utilizas la plataforma de Registro Virtual la tasa es de S/.136.50 que es más recomendable. No hay renovación como el tema de marcas que se renueva cada 10 años. Hay que señalar que el registro no es territorial, el alcance del registro de autor es mundial, no es que uno tenga que registrarlo en los países que lo vaya a comercializar.

4. **¿Existe una esencia o identidad propia del cómic peruano, tal vez como el cómic belga, francés y el japonés, que muestran y dan originalidad a sus obras o estamos en una etapa de copia y asimilación viendo cómics conocidos de otros países?**

Martin Espinoza responde: Tenemos diversas publicaciones que podemos ver en el medio tienen mucho de nuestra cultura, nosotros no tenemos que copiarle nada a nadie porque tenemos la suficiente riqueza histórica para basar o fundamentar las creaciones. Posiblemente, al tener la palabra "superhéroes", como en el caso de nosotros que trabajamos superhéroes peruanos, automáticamente va a venir a nuestra mente superhéroes clásicos. Nosotros estamos trabajando para diferenciar nuestros personajes, lo único que nos diferencia de los superhéroes clásicos es el tiempo en el mercado. Los personajes peruanos en unos años para adelante van a dar la talla suficiente como lo están dando los personajes clásicos. Recordemos que los personajes clásicos tuvieron su inicio en los años 60 donde no se cobraba por ellos, pero nadie se

imaginaba hacia donde iban apuntar estos personajes clásicos. Nosotros estamos viviendo el inicio posiblemente de una industria del cómic peruano y tenemos todo el potencial para hacerlo.

5. ¿Cuándo pasa una obra a dominio público, después puede pasar a dominio de una persona?

Daniel Lazo responde: No, cuando pasa el plazo de protección la obra pasa al dominio público, cualquier persona puede utilizarla obra, comercializarla, hacer obras derivadas de esa producción sin la autorización del autor, pero siempre y cuando menciona quién es el autor de la obra originaria para no vulnerar derechos morales. Ahora, si uno hace una obra derivada, el nuevo aporte de dicha obra gozará de originalidad y va a tener protección por la legislación de derecho de autor en un nuevo plazo.

6. ¿La Chola Power estaba pensada o fue rescatada de una base de datos de ilustraciones?

Martin Espinoza responde: La Chola Power fue rescatada de mi banco de bocetos e ideas, por eso doy mucho énfasis a la parte del boceto porque siempre es bueno que guardemos nuestras ideas, aquel borrador y apunte, que tal vez al principio se ve como un pequeño garabato. *La Chola Power* nació en el 2005, en el 2008 apareció en un concurso nacional donde se buscaba el superhéroe peruano.

7. ¿Los derechos de autor están contemplados como puntaje para RENASITEC, sirve como reconocimiento de investigación o concursos públicos?

Daniel Lazo responde: Una ventaja del registro de Derecho de Autor es que acredita publicaciones, muchos investigadores que pertenecen al CONCYTEC registran sus investigaciones, papers, para acreditar la investigación que han realizado. No es que este registro sea parte o tenga un puntaje dentro de la institución, solo acredita que se han publicado y están inscritas dichas obras literarias en el Indecopi.

8. ¿Es mejor producir de manera independiente o buscar una editorial?

Martin Espinoza responde: Todo depende de la ruta que uno quiera seguir, ambas opciones son válidas. Para mi es mejor no perder la independencia gráfica teniendo tu propia marca e identidad como ilustrador e historietista porque tú eres una marca por el cual tienes que trabajar. Siendo independiente uno va a poder brindar servicios a diversas editoriales, empresas, tanto en el Perú como en extranjero.

9. Para una persona que ha llevado años dibujando a lápiz y papel, ¿sería fácil dibujar en digital?

Martin Espinoza responde: Si lo único que cambia es el soporte. Estas cambiando el papel por una tableta digital, si no lo has hecho hasta ahora, bueno, como todo en la vida hay que experimentar y sé que cuando

uno empiece a trabajar de forma digital va a encontrar opciones o herramientas en la cual te va a hacer sentir cómodo. Pero, también es válido trabajar de forma manual a lápiz y papel, puedes escanear tus trabajos y después digitalmente pintar y poner color, incluso puedes seguir avanzando en ambos formatos.

10. El dibujante y el guionista son coautores de un cómic ¿cómo se considera a los autores de un cómic?

Daniel Lazo responde: Existe la coautoría en el desarrollo de un comic y muchos de ellos registrados en Indecopi; en el caso del cómic en muchos casos la obra se desarrolla en coautoría, uno hace la parte gráfica, la parte de ilustración y otro la parte del guion que es la historia, los dos vendrían ser autores y titulares de la misma obra.

11. ¿Qué factores son importantes para construir un mundo en el cómic?

Martin Espinoza responde: Lo fundamental es que posiciones a tus personajes. Creando tu personaje y posicionándolo en el mercado, te va a pedir más y no tendrás que hacer mucho esfuerzo, es decir, si tu personaje está posicionado y va creciendo, vas a tener la necesidad de crear un universo donde ella conviva y donde ella tenga un propósito.

12. ¿Cómo puedo proceder si se usa mi personaje sin mi autorización?

Daniel Lazo responde: Si uno ha identificado que sus personajes están siendo utilizados a través de redes sociales, y no se tenía la autorización previa del autor, lo que puede hacer es accionar ante la Dirección de Derecho de Autor del Indecopi. Puede proceder con la denuncia respectiva adjuntando los medios probatorios y realizando un procedimiento administrativo. El plazo máximo que tienen la Comisión de Derecho de Autor para resolver estos procedimientos contenciosos son 120 días hábiles. Si en el caso hay medios probatorios suficientes para identificar la infracción, se va a proceder con sancionar esa actitud ilícita y resarcir parte del daño que se ha provocado. Con dicha resolución a su favor se puede realizar una demanda por daños y perjuicios en la sede judicial.

13. ¿Pensaste alguna vez hacer una serie animada de tus cómics?

Martin Espinoza responde: Definitivamente que sí, es parte de nuestro plan y estamos apuntando a ello, quizá más adelante esperamos tener la oportunidad de presentarles algunas animaciones.

14. ¿Se puede inscribir un cómic, luego aumentar la historia, personajes, base del cómic, entre otras? ¿Se tendría que hacer algún pago adicional?

Daniel Lazo responde: Cuando uno inscribe un cómic, en el transcurso del tiempo va aumentando personajes, inclusive la historia se va perfeccionando con el tiempo. Pero, cuando se realiza el registro, lo

que se va a registrar es lo que se presentó en esa oportunidad. Inclusive, cuando uno presenta una solicitud la misma contará con una fecha de presentación y se consignarán diversas características de la obra como número de páginas, fecha de publicación, número de edición, número de ejemplares, etc. Si hay una continuación de la obra, ya sea por perfección de la obra original o nuevos capítulos de la historia lo que se tendría que realizar es la inscripción de un nuevo registro como obra derivada. Para dicho fin de inscripción se debe realizar un nuevo pago como obra literaria.

15. ¿Se recomienda tomar referencias de otros autores e ilustradores?

Martin Espinoza responde: Por supuesto, es válido porque eso es parte del proceso del crecimiento, observar el trabajo de otros autores y tomar diferencias, pero hay que diferenciarlo con copiar. Lo que uno tiene que tomar como referencia es la manera en cómo el otro autor resuelve la viñeta, los encuadres, las expresiones de los personajes, como estructura los cuerpos, la forma de los dedos, los ojos, cómo lo hace. Es necesario que uno vaya creando su propio estilo y pueda crear su propio universo de personajes para que la gente sin ver el nombre del autor mencione quien es.

16. ¿Es recomendable lanzar un cómic primero en el mercado hispano o al internacional?

Martin Espinoza responde: Depende de lo que tú quieres hacer, de la planificación y la visión que tengas. El público objetivo y hacia quién se quiere apuntar, ya es una determinación personal o de grupo o del sello. Todo lo que quieran hacer en voz de la historieta, de su arte, háganlo, si lo quieren lanzar en el Perú perfecto, si lo quieren lanzar en Estados Unidos o en Europa, no habría inconveniente, si tienen esa oportunidad de hacerlo no se limiten, atrévase hacer lo que les apasiona.

17. ¿Cuál es la diferencia de registrar una obra en el Indecopi con el Registro Creative Comics?

Daniel Lazo responde: El Indecopi a través de la Dirección de Derecho de Autor tiene el Registro Nacional de Derecho de Autor y Derecho Conexos, que es el órgano competente a nivel nacional para registrar obras musicales, literarias, softwares, audiovisuales, artísticas, entre otras. Ahora, si es que uno ha optado por registrarlo en *Creative Comics*, no le exime de que lo pueda registrar también en el Indecopi, es elección del autor.

18. ¿Es recomendable iniciar buscando un grupo de creadores de cómics que tengan un fanfit?

Martin Espinoza responde: Hay que informarse para conocer el trabajo de los creadores de estos sellos. Ciertamente, al empezar en este mundo gráfico va a depender de qué es lo que uno quiere, qué es lo que está buscando, y no va a desaparecer la duda hasta que no lo experimentes o no enrumbes.

19. ¿Para realizar las negociaciones con las editoriales, primero se tiene que realizar el registro de la obra o el contacto con el editorial?

Daniel Lazo responde: No es necesario tener un contrato de edición con una editorial para realizar el registro, pueden hacerlo antes de haber establecido contacto con una editorial. Hay que tener en cuenta los derechos que están cediendo cuando hay un contrato con la editorial porque si están cediendo los derechos patrimoniales a esta editorial, ahí hay un nuevo titular que está establecido de acuerdo con el contrato. Si en caso han realizado el registro y posteriormente tienen algún contrato de edición o licencia con una editorial, no lo invalida, no es muy relevante, salvo que se cambie la titularidad, es decir, si yo estoy cediendo todos los derechos patrimoniales a una persona jurídica, el titular de esa obra vendría ser la persona a la cual el autor cedió sus derechos de explotación.

20. ¿Qué es mejor, una historia comercial o crear algo propio?

Martin Espinoza responde: Es la decisión del autor porque si tú escribes algo comercial que es hacia donde yo apunto, podrás satisfacer las necesidades de las siguientes impresiones, los gastos de logística y cubrir los arreglos con los dibujantes, pero también pueden hacer un cómic personal que tan solo va a gustar a tu persona y a un grupo cerrado de amigos que compartan, tal vez alguna idea o una historia, pero siempre hay que entender que todo producto que sacamos al mercado tiene una super dosis de comercialidad.

21. ¿La crítica en nuestro medio es contraproducente?

Martin Espinoza responde: La crítica viene a ser parte del proceso, no debemos poner a un lado la crítica o decir que la crítica es mala, hay que entender que cuando uno presenta su producto va a generar opiniones y no hay nada mejor que la gente opine de lo que uno está haciendo. Habrá opiniones un poco fuertes que quizá afecten tu sensibilidad y habrá críticas que te van a alentar, ambas son válidas porque se van posicionando en el medio y te están ayudando a sostener tu proyecto, sea cual sea la crítica es de gran valor para cualquier dibujante o creador de cómic, además, a la gente le gusta criticar así que no hay que quitarle ese disfrute

22. ¿Qué temas se recomienda enfocar en los cómics?

Martin Espinoza responde: Nosotros nos enfocamos en temas sociales que despierten el interés o vínculo con el público, el contenido debe estar centrado para todos los públicos, hay cosas que son sensibles, pero todo está en qué rubro o género te vas a ubicar.

23. ¿Si he subido una ilustración de dominio público a una plataforma digital, se puede registrar?

Daniel Lazo responde: El dominio público se establece cuando ya se extingue los derechos del autor, cualquiera puede utilizar la obra sin autorización del autor, siempre mencionando quién es el autor de la obra original. Si una persona desea registrar una obra que ya goza del dominio público no lo podría hacer, ya que no es el autor ni titular de dicha obra. Pero si una persona realiza una obra derivada en base a una obra que ya se encuentra en dominio público si puede registrar dicha obra derivada e inscribirla en el Registro Nacional de Derechos de Autor y Derechos Conexos. Ahora, si uno va a colgar su obra en plataformas digitales es muy recomendable tener en cuenta los términos y condiciones que establecen dichas plataformas digitales porque uno puede perder derechos poniendo a disposición su arte como derechos de reproducción o incluso puedes perder hasta la titularidad.

3.

Videoconferencia: La historia original en el cómic

Zoraida Arias López⁵

De acuerdo con la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI), la propiedad intelectual se relaciona con las creaciones de la mente: invenciones, obras literarias y artísticas, así como símbolos, nombres e imágenes utilizados en el comercio, por tal motivo está dividida en tres grandes ramas: signos distintivos, derecho de autor e invenciones. De cada una de estas tres áreas existen características y requisitos indispensables que los hace únicos, pero están relacionados entre sí, por ejemplo, en signos distintivos se va a registrar una marca, como derecho de autor tendríamos que evaluar si cuenta con el criterio de originalidad.

Para que una obra sea protegida por el derecho de autor, debe cumplir con el requisito de originalidad que es la impronta de la personalidad del autor respecto a su obra. Se debe tener en cuenta que la originalidad no se relaciona con la novedad, no evalúa la creatividad en una determinada obra, tampoco mide el nivel de estudio que tiene el autor, ni el sentido estético que le da el autor a su obra, la originalidad está vinculada a las características personales del autor expresadas en sus obras, ya sea en la creatividad que tiene sobre un soporte físico o tecnológico a fin de dar a conocer las obras las cuales desean colocar en el mercado, como sucede en el mundo de los cómics.

⁵ Abogada titulada en Derecho y Ciencias Políticas por la Universidad San Martín de Porres, con Maestría en Propiedad Intelectual e Innovación por la Universidad San Andrés de Buenos Aires-Argentina (Maestría regional OMPI), con especialización en Administrativo por la ESAN y Cursos en Propiedad Intelectual-OMPI. Actualmente es especialista de la Dirección de Derecho de Autor del Indecopi.

La originalidad se puede presentar en una infinidad de obras en el campo de derecho de autor, por ejemplo, las obras artísticas como los dibujos, obras literarias, investigaciones, que tienen características únicas para realizar esa conjugación de palabras, los softwares que son protegidos por el derecho de autor porque tienen un lenguaje de programación específico que son los códigos fuente y las aplicaciones. El autor expresa toda su creatividad única que hace disfrutar al público consumidor de cómics y puede ser expresado de diversas maneras, el cómic es interesante por el tema visual que proyecta como en las imágenes donde se pueden apreciar dibujos, trazos, líneas, personajes y nombres de portada, toda esa creatividad forma parte del intelecto único que tiene el autor para crear un personaje, de manera que el público disfruta, se imagina y los abstrae a veces de la realidad.

Las obras relacionadas al cómic están protegidas por el derecho de autor, siempre y cuando cumplan con el requisito de originalidad, para ello es importante evaluar y analizar que se cumpla este requisito en todos los sectores creativos como en el caso del cómic. La autoridad competente para analizar temas de derecho de autor es el Indecopi, así mismo, el concepto de la originalidad es un tema muy importante que se analiza en la Dirección de Derecho de Autor, además de otros conceptos generales en la Ley sobre el Derecho de Autor aprobado mediante *Decreto Legislativo N°822*.

Cesar Santiváñez Tirado⁶

Llegar a ser escritor de cómics suele empezar como un pasatiempo hasta transformarse en una vocación que viene a ser algo más serio, ya que la industria es un campo muy versátil donde el guionista crea cosas nuevas que van a estar en constante actividad. Uno de los grandes mitos sobre la manera de escribir, cuando un guionista recién empieza, es pensar que se escribe de arriba hacia abajo como en el Word, pero en realidad se escribe de adentro hacia afuera, es decir, se empieza con una idea que luego se va revistiendo de información hasta tener una historia completa que implica una serie de fases que ocurren en la cabeza del guionista antes de presentar una historia.

Lo que sucede en la cabeza de un guionista desde que recibe un encargo por parte de un cliente, una editorial o productora, es muy difícil de saber porque a veces los personajes son desconocidos para el guionista y su funciones en estos casos es analizar a los personajes, como también hay encargos con personajes que tienen una historia previa que se tendría que conocer y leer desde cero para entender sus motivaciones y todos los hilos invisibles que mueven al personaje y así poder escribir. Para abordar un guion hay diferentes maneras de los cuales no todo es de autoría propia, pero siempre va a ser fruto de nuestra creatividad.

Un cómic es exitoso cuando va dirigido a su público de manera correcta, una buena historia puede ser las vivencias personales que no son desechas por aquellos guionistas que escriben por pasión o los que recién empiezan, es aquella que cuando la lees, emociona y se percibe una sensación indescriptible y se denota cuando lees por primera vez tu manga favorito. Cuando leemos solemos enfocarnos solo en el personaje y no lo que está detrás de cada historia, hay gente que las escribe y es recomendable investigar o comprar cómics clasificándolas por guionistas, por ejemplo, de niño después de ver películas lo que hacía era jugar con mis juguetes e inconscientemente buscaba estructuras narrativas porque entendía al personaje, hacía que el conflicto se alargue, por eso jugar es la cosa más bonita que puede hacer un guionista. Actualmente, todos los que escriben historias juegan todo el tiempo porque deshacen y vuelven a realizar una escena, los guionistas sueñan como un niño de 11 años a través de estas historias porque pasan por un proceso interno muy grande y complejo a la hora de escribir una gran historia.

Según la teoría del iceberg, Hemingway dice que un gran iceberg se mueve con gran peso y cadencia, porque debajo de ello hay una gran masa que facilita que ese pequeño iceberg que sobresale se mueva de una manera tan uniforme, pero si no hubiera esa gran masa, el iceberg sería un hielo flotando

⁶ Escritor y guionista especializado en cómics y animación. Estudió la carrera de Derechos y Ciencias Políticas en la Universidad de San Marcos. Fue guionista y coproductor del cortometraje animado "Lulu" en 2019, traductor italiano-español de la novela "Snake, el vampiro de la ciudad muerta", de Alda Teodorani en 2020, editor de la antología de ficción especulativa peruana "Llaqtamasi" en 2021, guionista y codirector del largometraje "Jarana" de 2020, guionista de la serie "Zoe Descubre" de 2021 y Productor Ejecutivo del largometraje "Chaskis" de 2021

en un vaso. Esta teoría se refleja en una historia que debe ser contundente y para eso se debe reunir más información del personaje que el lector pueda tener como cierto arquetipo de personalidad para que pueda avanzar el personaje en la historia, como experiencia es bueno imaginar al personaje y sus acciones en ciertas situaciones.

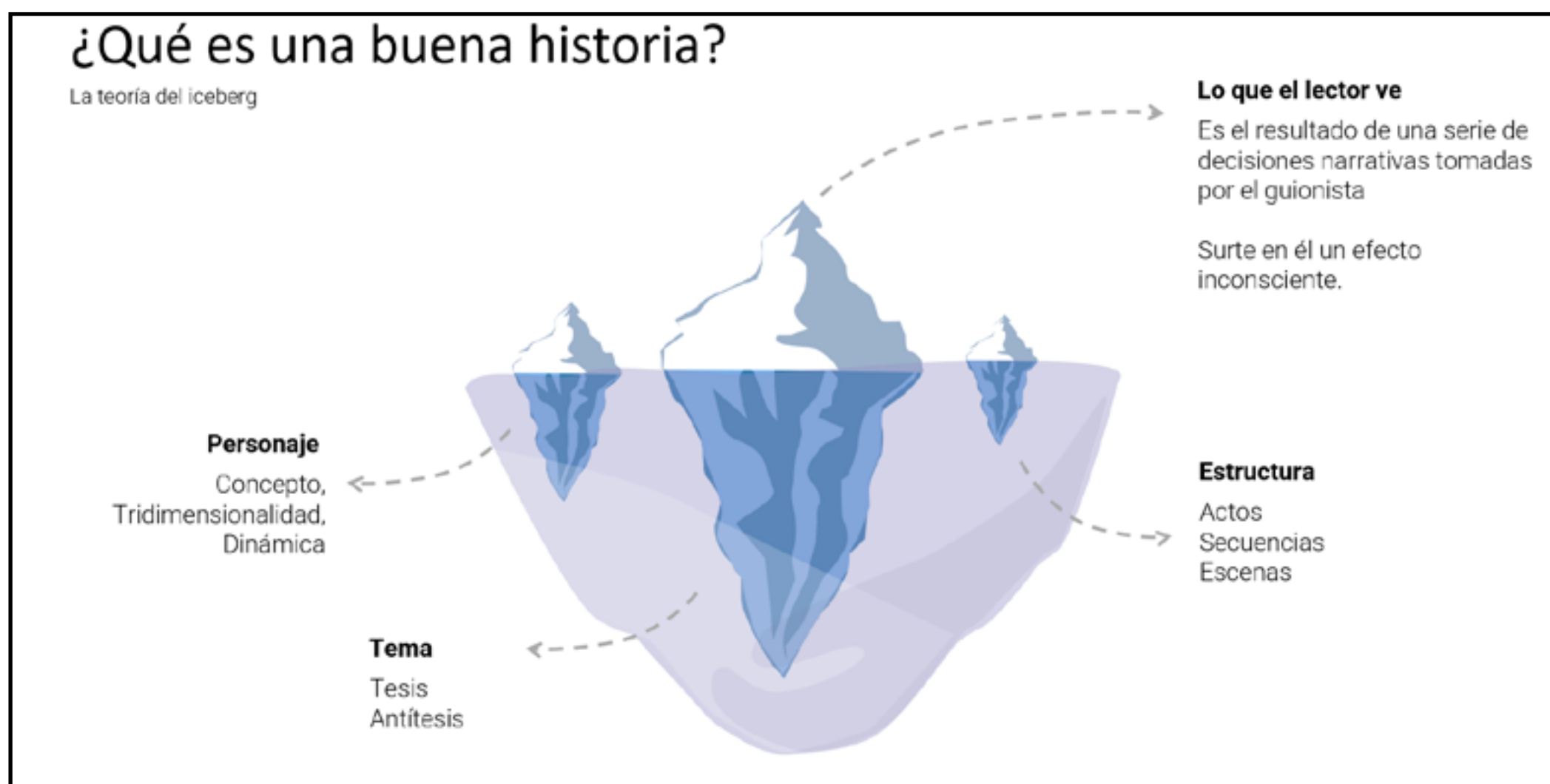


Figura presentada por expositor

Para desarrollar una historia original es recomendable leer a Tomas Ott quien es un historietista europeo que hace cómic mudo de dos a tres páginas, las tiras cómicas de Mafalda y Calvin y Hobbes que no llegan ni siquiera a una página, pero son buenas. La extensión de las tiras cómicas no es un problema, de hecho, hay actores que prefieren hacer tiras cómicas y trabajar con extensiones reducidas porque su mensaje se adecua mejor a los formatos más cortos.

El personaje es un todo orgánico como la síntesis de una persona, es decir, es una persona resumida en sus puntos principales, por ejemplo, el personaje de Rocky es la síntesis de un boxeador porque tiene un solo conflicto en la historia, en comparación con el boxeador profesional que tiene muchas más cosas en que ocuparse, pero en la película se muestra una síntesis de qué quiere un boxeador, por qué lucha, por qué se esfuerza, qué lo motiva y cuáles son las cosas que los motiva. El personaje puede empezar no existiendo, es decir, solo como una idea y después evoluciona. Según Lajos Egri, autor de "El arte de la escritura dramática", un personaje es la lucha de una tesis y una antítesis, por ejemplo, la tesis de Superman es que se puede vivir de manera honesta con valores que deberían estar vigentes en la sociedad, ya que es un hombre que lucha por estos valores, pero la antítesis son los personajes antagónicos que no están de acuerdo con la forma de ver del personaje, la tesis choca con la antítesis que son los antagonistas y ahí se genera un conflicto. Esa lucha entre dos ideas nos interesa por el modo en cómo se va a resolver que definirá el mensaje del guionista. Si la antítesis triunfa sobre la tesis, el guionista se enfocará más en lo que pide y se enfoca la antítesis, pero si la tesis triunfa el tema como guionista será lo que la tesis demande. Toda historia a parte de un protagonista o conflicto tiene dos cosas principales en juego, una tesis y antítesis, además, el personaje es la síntesis del ser humano porque se basa en rasgos psicológicos, morales y más.

Un punto importante es que, a veces, como espectadores solemos pensar que el personaje mejor armado es el que va a vivir siempre y el personaje que no esté bien diseñado es el que va a morir, pero no es así porque el guionista va

a armar personajes bien estructurados y matará a cualquiera y no es posible que se conozca a quién va a matar porque todos tienen la misma motivación bien trabajada y así se despista al lector.

Otro punto importante sobre el personaje es que él y su entorno son indisolubles por el lugar donde nace, el núcleo familiar, la profesión de los padres, el círculo de amigos, la música que escucha y otros factores, es mejor conocer bien al personaje para resolver la escena fácilmente, por ejemplo, Superman fue criado por dos ancianos de un pueblo pequeño en Estados Unidos, él tiene unos valores norteamericanos de una familia buena, todo ello define el concepto de Superman quien es un chico tímido de la esquina del salón enamorado de alguien, no se atreve a confesarlo y que siendo Superman no le va a resolver el problema que tiene en la escuela. Las reglas son importantes para el personaje.

Al descomponer un personaje quedan tres dimensiones que son: la física, la psicológica y la sociológica, que confluyen y se retroalimentan la una con la otra. La dimensión física, es el aspecto físico la cual define la relación sociológica y esta genera una repercusión psicológica, por ejemplo, si un amigo es muy grande y tiene un rostro siempre molesto probablemente a la gente le da miedo, pero como amigo uno sabe que es una ternura. La dimensión psicológica, es todo aspecto emocional que una persona percibe y siente, por ejemplo, tener baja autoestima, preocupaciones, colera, entre otras. La dimensión sociológica, que está enfocada en el entorno social de una persona, costumbres, tradiciones, mitos, creencias que le hace a una persona. A continuación, se ven dos comics que expresan estas dimensiones.

La cosa del pantano de Alan Moore.



Trata de un científico que después de un accidente se transforma en planta, pero en realidad no se transforma, sino que es una planta creada por el ser humano que cree tener los recuerdos del científico.

El científico en realidad no existe y cuando la planta se da cuenta que no es un ser humano se hace la interrogante ¿Qué es un ser humano? ¿Es un conjunto de vivencias o recuerdos? o ¿Es solamente carne?, porque si es carne entonces no lo es, es muy complejo de entender. La cosa del pantano tiene estas dimensiones interesantes.

L de Death Note del autor Tsugumi Ōba e ilustrada por Takeshi Obata



Es un personaje como una especie de máquina de resolver enigmas, no tiene muchas emociones y no le importa lo que piensen el resto de él.

A la gente que está a su lado le interesa su forma de pensar y no su manera de ser, no lo quieren, solo lo usan como un arma del gobierno ya que todo el tiempo está estimulado con azúcar.

Eso es básicamente una nueva forma de esclavitud y es lo que hace tan complejo la relación de L con su entorno, a veces hay que detenerse para entender a los personajes y así acercarse más a ellos.

El conflicto es considerado el motor de la historia lo cual está bien, pero también hay otros elementos tan importantes como el objetivo y la motivación. El objetivo, es lo que el personaje quiere en la historia, saber qué es y por qué lo quiere, ya que los personajes como las personas miden su ambición de acuerdo con sus objetivos, mientras que la motivación es la razón del por qué el personaje realiza la acción dentro de la historia, qué lo motiva hacer, por ejemplo, si uno quiere ser el historietista más grande del país, se verá reflejado en la ambición y motivación que tiene como persona, es decir, estar dispuesto a hacer muchas cosas con tal de cumplir con el objetivo. En el caso de los cómics tenemos al personaje Batman, quien quiere cuidar ciudad Gótica, no tanto por ganar a los criminales sino porque desea mantener la ciudad en orden. Una historia es interesante cuando el personaje tiene un sueño que lo transforma en un proyecto a base de esfuerzo para poder conseguirlo. Es más frecuente que un personaje no tenga objetivo, pero si motivación por algo. Los personajes de los noventa tenían pequeños objetivos a comparación de los personajes posteriores, hay casos en que se debía analizar a profundidad para saber qué es lo que quiere el personaje.

La estructura narrativa, es uno de los temas más importantes para los guionistas porque es la base de toda la historia, que una buena historia es como un edificio modesto que siempre va a estar estable mientras tenga una buena estructura narrativa, pero si no lo tiene a pesar de tener un buen dibujante, solo será un edificio con grandes acabados, pero con malos cimientos y siempre se va a caer, por ejemplo, El Cuervo de Edgar Allan Poe, es una historia modesta, tiene dibujos bastante sobrios que rompen la anatomía, pero la historia está bien estructurada que dejas de fijarte en las imprecisiones que pueda haber en los dibujos, otro ejemplo son los primeros cómics de Las Tortugas Ninjas que sus dibujos no eran muy buenos, pero sus personajes son tan fuertes a pesar de ser tortugas ninjas, es un cómic muy denso y violento la cual está llena de trasfondos narrativos bien complejos.

Algunos libros que nos pueden ayudar a entender la estructura narrativa son: El libro Poética del siglo IV A.C. que comprende el conjunto de tratados que responde la pregunta ¿Habrá reglas para narrar?, fue escrito por Aristóteles quien es el padre de toda la teoría narrativa; El arte de la escritura dramática de

Lajos Egri, Syd Field de 1979 que habla sobre los fundamentos de la escritura de guiones, *The hero with a Thousand faces* de Joseph Campbell una obra que analiza la teoría de la estructura mitológica; Robert McKee con *Story* que habla sobre la sustancia, estructura, estilo y los principios de la escritura de guiones; *La Anatomía de la historia* de John Truby que nos ayuda a entender cómo se compone la estructura de una historia; Otros libros que ayudan a entender cómo se comporta el cómic, es de Scott McCloud o *Héroe de las mil caras* de Campbell, es como el libro de las grandes onomatopeyas. Cuando se habla sobre estructura narrativa es bueno tener en conocimiento el paradigma de Syd Field que se resume en tres actos: los elementos principales de la acción, confrontación de la motivación del personaje con el conflicto y cómo se resuelve. El protagonista de una historia conseguirá su objetivo dependiendo de cuál sea la tesis que el autor aplique, además hay algunos detalles que se debe priorizar para no perder al lector, ya que el espectador actual siempre pide más y esto implica un trabajo mayor para el escritor. Esta estructura narrativa de Syd Field es útil para novelas gráficas, series o películas más grandes, pero si se quiere hacer series o cómics serializados se debe tener algunas consideraciones en cuenta para que el lector se mantenga siempre pendiente de lo que va a pasar en la historia.

El proceso de escritura para el guionista comienza de una manera cancelatoria. Es decir, el guionista realiza una fase y pasa a la siguiente, pero en realidad siempre suele volver al punto de inicio porque hay algo que no va bien en la historia o es el personaje quien le obliga a dar ese retroceso. Para muchos guionistas se les hace difícil terminar una historia o serie sin una meta trazada para dar por concluida la historia. Una de las cosas que se debe tener en cuenta al momento de escribir un cómic es la página la cual comunica, a continuación, veremos algunos ejemplos.



Krazy Kat que significa *La gata loca*, tiene una composición que nos dice mucho sobre la altura de la torre y la gata que trata de lanzar cosas, el autor Herriman no resalta el cielo luminoso y oscuro sino usa el color como una forma de romper con la temporalidad, que es un tema de composición y belleza, el cómic es surrealista y bastante extraño.

En el caso de *I kill Giants* que significa Yo mato gigantes que es un manga americano de Kelly y Niimura, tiene pocos capítulos, pero es muy bueno.





The Maxx creada por *Sam Kieth* que es un cómic de los 90's, tiene su serie animada, en ambos casos tiene una muy buena composición.

Una de las ventajas del cómic es que permite escribir con plasticidad, mientras que el único límite son los bordes de la página, también es importante saber el tipo de mercado a quien va dirigido el cómic, por ejemplo, en Europa suelen hacer viñetas un poco más estáticas y en Norteamérica suelen hacer viñetas a sangría externa o interna.

Para ingresar al mercado editorial es importante que el autor tenga claro el trabajo que tiene en manos porque al final será un producto, el editor antes de invertir en una historia evalúa si hay un público que lo pueda comprar, es importante que el autor tenga en consideración que el editor evaluará su trabajo desde otro criterio con otros parámetros. En el mundo del cómic, el autor debe ser capaz de terminar su trabajo como artista y definir cuáles son los lineamientos que debe seguir para que su proyecto editorial sea interesante considerando la intervención del editor, quién solicitara algunos cambios en el proyecto a fin de saber si es viable o no, es necesario tener en consideración la siguiente gráfica.

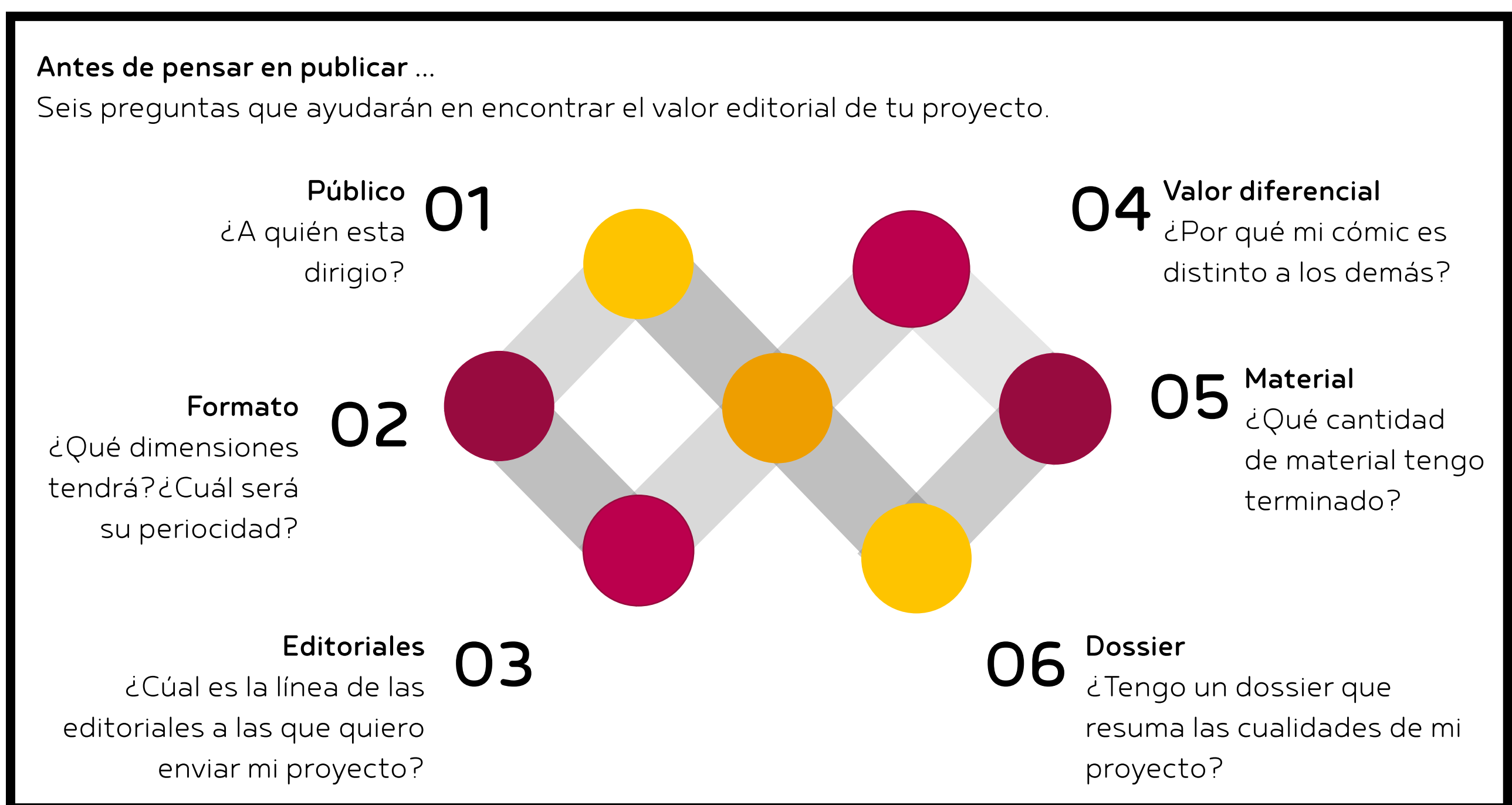


Figura presentada por expositor

RONDA DE PREGUNTAS

1. **¿Se puede considerar original el uso de personajes legendarios como Manco Cápac teniendo en cuenta otros tipos de obra?**

Zoraida Arias responde: Lo que se protege en derecho de autor es la expresión, si tomamos como referencia a algún personaje histórico, hay que tener en cuenta que se va a proteger la forma en la que lo expresamos, por ejemplo, si creamos un dibujo haciendo alusión Manco Cápac, debemos tener en cuenta que se va a proteger la obra que se está creando en ese momento, independientemente de que tenga un antecedente.

2. **En el Perú ¿qué es o que tiene mayor impacto, el manga o el cómic?**

Cesar Santivañez responde: Creo que se crean más los cómics, pero extrañamente la gente lee más manga, es claro que el manga es un territorio que no está bien explorado y debería tener mayor atención.

3. **En caso de historietas y manga, que su desarrollo es a través del tiempo a diferencia de una novela o una tesis, ¿tiene protección legal?**

Zoraida Arias responde: Independientemente del tiempo, una manga o un cómic se protege, recordemos que es una obra artística, en donde los dibujos y texto deben ser originales. El tiempo no es un requisito indispensable para temas de derecho de autor y lo que se evalúa son temas de originalidad.

4. **Si para temas de Wampi se tiene un impacto importante en la industria como parte de la estructura para nunca aburrir al lector, ¿cuáles son las más importantes para poder desarrollar la historia?**

Cesar Santivañez responde: La industria de Japón tiene claro que hay varios públicos objetivos con diferentes intereses, existe manga para chicos y chicas hasta cierta edad, manga de gente que pelea, manga romántico, manga de escuela, existen varios formatos, uno de los secretos para el éxito del manga es tener claro para quien estas escribiendo y quien es su lector. El gran valor de Wampi como industria es que han descubierto como seguir produciendo de manera rápida y buena, cuando hablamos de historia lo importante es mantener el conflicto vivo.

5. **¿Hasta qué punto se puede considerar una historia original cuando esta presenta varias referencias similares a otra?**

Zoraida Arias responde: Esta pregunta es muy interesante porque a veces nos consultan y solicitan que informemos sobre el porcentaje de originalidad de una determinada obra. Debemos tener en cuenta que la evaluación de originalidad no tiene como base un porcentaje,

la evaluación de la originalidad se realiza de todos los elementos que conforman una determinada obra y que en su conjunto expresan la impronta de personalidad del autor.

6. ¿Qué recomendarías para leer sobre la estructura para hacer un cómic serializado, en preferencia con relación al manga?

Cesar Santivañez responde: Cuando tenemos una estructura de película, nos sirve la estructura de Syd Field, pero si queremos una estructura serializada debemos pensar como una estructura dentro de otra. A veces tenemos una gran estructura, por ejemplo, en una serie donde el punto en el que se descubre la identidad del héroe se da en el episodio 8, pero qué va a pasar en el episodio 1 para que el espectador tenga el interés suficiente para llegar al episodio 8 donde pasa lo que tú quieras que pase. La respuesta está en pensar la trama como una estructura dentro de otra, entonces, basta que sepas una estructura para que pienses en tus episodios con esa misma estructura que tú analizas “Gumball”, “Escandalosos”, los episodios de Death Note o La cosa del pantano de Animal Man; imagínate que el lector tendrá un contacto con tu cómic en el número 5, cómo haces para que ese lector compre los demás números porque el número 5 por sí solo tiene que funcionar, entonces piensa en microestructuras dentro de una gran estructura.

7. Con respecto a una aplicación, ¿qué es lo que se debe proteger desde el derecho de autor o patentes?

Zoraida Arias responde: Para temas de aplicaciones, lo que se protege desde el punto de vista del derecho de autor es el código fuente. Ahora, si estamos hablando el tema de patentes debemos tener en cuenta que en esta área solamente vamos a poder proteger el icono (la interfaz). Por eso, cuando uno quiere proteger una obra debe tener en cuenta la finalidad, porque una obra podría estar protegida por el área de marcas y derecho de autor o, inclusive, por el de derecho de autor y patentes.

8. ¿Es posible imprimir un libro o cómic y venderlo por cuenta propia o hay algo que se debe tener en cuenta en referencia a este tipo de acción?

Zoraida Arias responde: Desde el punto de vista legal del derecho de autor, si eres autor de la obra podrás explotar tu obra de la manera que creas conveniente, si es de terceros no podrás realizar esta acción, ya que podrías estar frente a infracciones al derecho de autor.



4.

Videoconferencia: El arte de diseñar personajes poderosos

Eliana Guanilo Morán⁷

El derecho de Autor es una rama de la propiedad intelectual que reconoce a los creadores de obras ciertos derechos y obligaciones, así como también para terceros que deseen utilizar estas obras. Según la Ley de Derecho de Autor aprobada con el Decreto Legislativo N° 822, define una obra como toda creación intelectual que sea personal y original, que se pueda divulgar o reproducir en cualquier forma conocida o por conocer. Los criterios generales para saber qué es una obra y cómo se protege son: tener en consideración que el derecho de autor protege todas las creaciones formales en el ámbito literario y artístico, más no las ideas, y la originalidad va a ser un requisito esencial para la protección de una obra, y no va a ser relevante el género, la forma de expresión, ni el mérito o finalidad de la obra para su protección.

Las obras protegidas por el Derecho de Autor son obras literarias como novelas, poemas, cuentos, guiones, comics, entre otras. También, las obras musicales; Software o Programas de computación; obras audiovisuales y obras artísticas como personajes, pinturas, arquitecturas, arte aplicado, ilustraciones, fotografías y esculturas. A continuación, se ven imágenes donde se aprecian obras arquitectónicas como la Torre Eiffel, una escultura de la cultura Moche, un personaje nacional que es La Chola Power de Martin Espinoza y una pintura famosa La Mona Lisa.

⁷ Abogada titulada en Derecho por la Universidad Nacional Mayor de San Marcos, con experiencia profesional en materia de Propiedad Intelectual - Derechos de Autor. Cuenta con especialización sobre Propiedad Intelectual en la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI) y la Dirección Nacional de Derecho de Autor de Colombia (DNDA). Actualmente es Asistente Legal del Área de Registros de la Dirección de Derechos de Autor del Indecopi.



a.



b.



c.



d.

En ese sentido, siempre se va a entender que el autor de una obra es una persona natural que realiza una creación intelectual. Es decir, el autor no va a ser una empresa, máquina, institución o un animal. Por ejemplo, existe un caso muy conocido de una fotografía de un macaco que en el año 2011 estuvo en una polémica porque el macaco se tomó un “selfie” con la cámara de un fotógrafo llamado David Slater, quien fue a la selva de Indonesia para tomar fotos a esta especie animal, por un lado se decía que el macaco era el autor de esta obra fotográfica, mientras que por otro que el autor de la fotografía era el dueño de la cámara, después de mucho discutir, el caso llegó a cortes internacionales y se concluyó que el dueño o titular de la imagen es el dueño de la cámara, sin embargo, este último aceptó donar 25% de cualquier ingreso futuro que genere la fotografía al grupo activista Personas por el Trato Ético de los Animales (PETA). Con este ejemplo se entiende que los autores de una creación intelectual jamás serán animales, empresas o máquinas, sino siempre van a ser personas naturales que plasman su arte y materializan una idea en un soporte físico o digital.

a. Fuente: https://viajes.nationalgeographic.com.es/a/torre-eiffel-paris_14009

b. Fuente: https://lizerindex.blogspot.com/2014/09/manifestaciones-culturales-de-la_25.html

c. Fuente: https://historia.nationalgeographic.com.es/a/mona-lisa-enigmas-obra-maestra-leonardo-da-vinci_12799

d. Fuente: <https://umccomics.com/fundraising/la-chola-power-renaciendo/>

Los derechos protegidos son, por un lado, los derechos morales que son inalienables y perpetuos como el derecho de paternidad, el derecho de integridad y el derecho de divulgación, que son importantes y nunca se pierden, incluso posterior a la muerte del autor, mientras que por otro lado, están los derechos patrimoniales que son conocidos como los derechos que pueden ser comercializables, sirven para realizar algún tipo de transacción hacia alguna empresa u otra persona natural, y son: el derecho a la reproducción, comunicación pública, distribución, transformación, traducción, adaptación o arreglos y cualquier otra forma de utilización de la obra que no esté contemplada en la norma.

Cabe precisar que, lo que no protege el Derecho de autor son las ideas, por ejemplo, en el caso del mundo del comic, tener en la mente a un superhéroe o una persona con forma humana que lleva una capa, un traje especial, tiene superpoderes, vuela y/o escala paredes, sería algo una idea en abstracto no siendo posible su protección, sin embargo, la obra que sí sería objeto de protección sería el personaje plasmado en una película, un comic o redes sociales que es una expresión física o digital; tampoco se encuentran protegidos los procedimientos, las operaciones matemáticas, los textos oficiales, las noticias del día y los simples hechos o datos, conforme lo establece el artículo 9 del Decreto Legislativo N° 822. Es así que la originalidad de una obra, que se entiende como la impronta de la personalidad del autor a su obra es el requisito fundamental para diferenciar cuando estamos ante una obra o no.

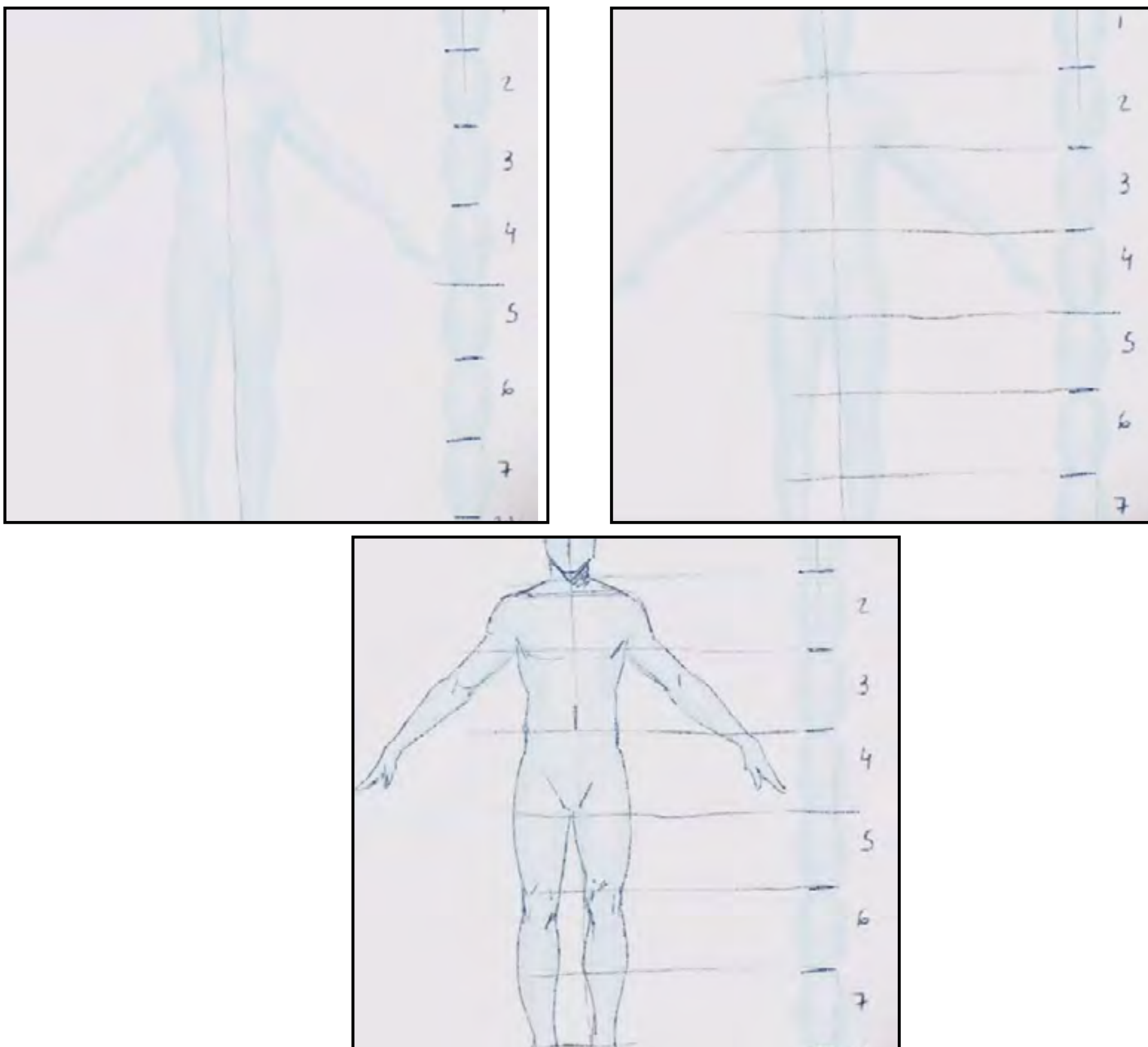
La Dirección de Derecho de Autor del Indecopi para proteger las obras de ingenio humano y facilitar la presentación de solicitudes a los usuarios ha lanzado desde el 2020 la Plataforma de registro virtual de obras literarias y artísticas, mediante la cual los autores y titulares de obras literarias y artísticas pueden acceder, cumpliendo ciertos términos y condiciones, los 365 días del año, las 24 horas del día y presentar sus solicitudes de manera 100% digital. Para proceder con el registro, primero se tiene que ingresar a la plataforma, crear un usuario y una clave, luego colocar registro de obra y elegir el tipo de obra, llenar los datos que la plataforma solicita, así como adjuntar la obra que será materia de registro. El plazo de trámite es de 120 días hábiles y en caso no existir ningún tipo de observación al expediente, dentro de los primeros 30 días hábiles la Dirección de Derecho de Autor del Indecopi emite una resolución y un certificado.

La Dirección de Derecho de Autor del Indecopi cumpliendo con su función de promoción, difusión y protección de los derechos de autor, con apoyo de la Cooperación Suiza, ha realizado material audiovisual sobre todas las industrias creativas, estas guías tienen como objetivo brindar al público en general mayores conocimientos sobre cuáles son los derechos de autor y conexos respecto a cada industria creativa como videojuegos, audiovisuales y otros. Además, la Dirección realiza constantemente webinars y talleres para cada sector creativo, entrevistas con especialistas y personajes externos creadores de obras, concursos, entre otras actividades.

Ariel Fernando Olivetti⁸

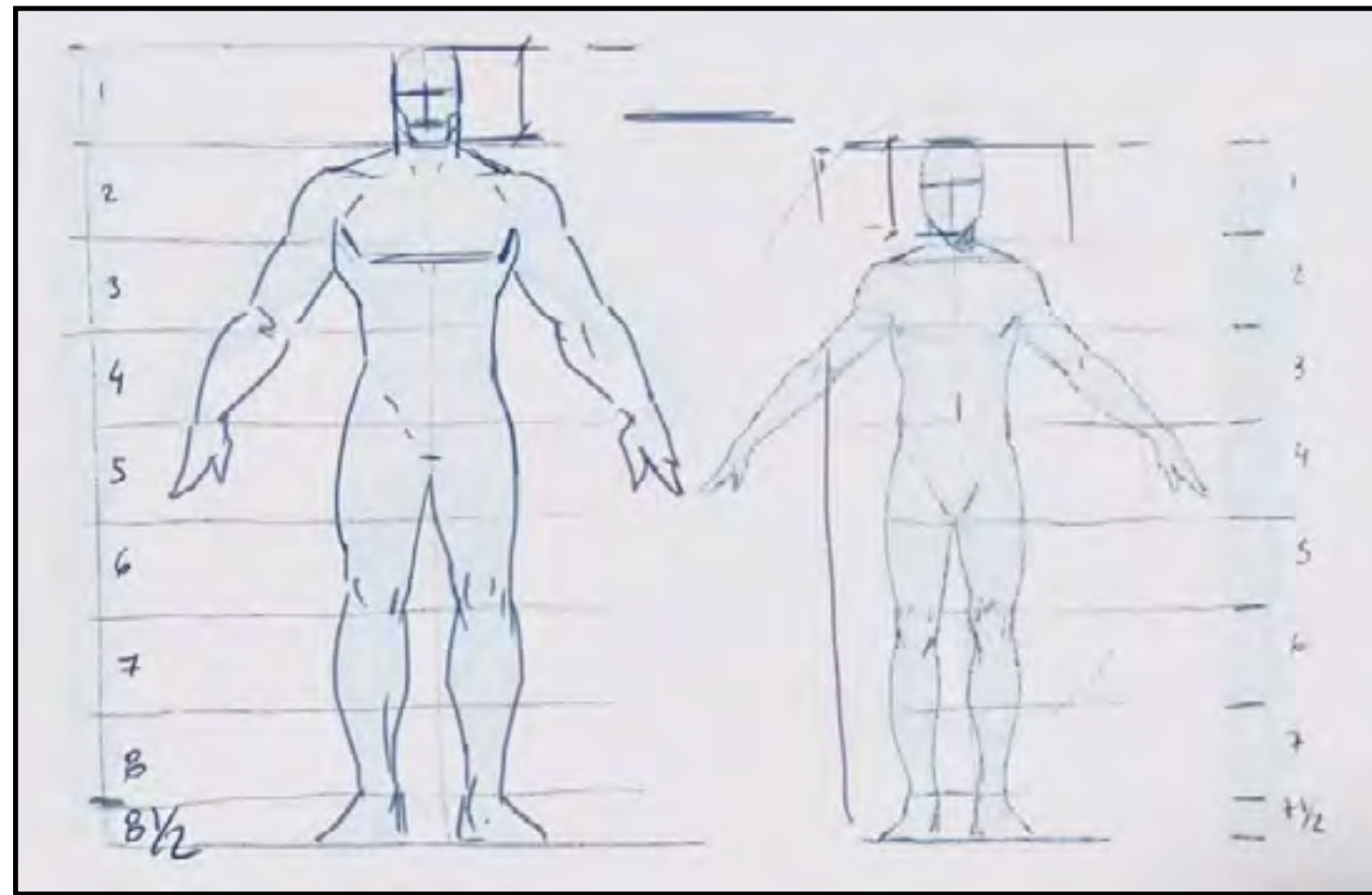
Los personajes poderosos sirven para poder distinguir a la hora de diseñar, si es un trabajo para el mercado americano como figura poderosa que son para historietas de super acción, o si es un dibujo clásico tipo historieta más europea. Las proporciones musculares se diferencian de una figura clásica superheroica. Para hablar sobre personajes poderosos se tiene que saber sobre anatomía, la base de los esqueletos y como construir las mismas, también saber un poco de estructuras de cabezas y las poses super heroicas que son exageradas. Algunos personajes que ha desarrollado son reconocidos por la exageración de los músculos que es realizado por entretenimiento propio del autor. La anatomía es lo más complejo y completo para entender el dibujo poderoso en toda su expresión como en las imágenes que son de cómics de superhéroes centrados en la exageración del cuerpo.

Si uno conoce la anatomía en general del ser humano va a encontrar que son mínimas las diferencias en el momento de aprender la anatomía entre el hombre y la mujer, que son detalles importantes, pero que para aprender los paquetes musculares no son necesarios en el comienzo del aprendizaje. La diferencia entre la anatomía masculina y la femenina está en algunas proporciones que conviene aprenderlos una vez que uno ya tiene conocimiento anatómico general avanzado. Por lo general, para dibujar a un hombre de altura media es mejor tomar como referencia la cabeza como unidad de medida. Un hombre de altura media puede llegar a tener entre 7 cabezas y media de altura.

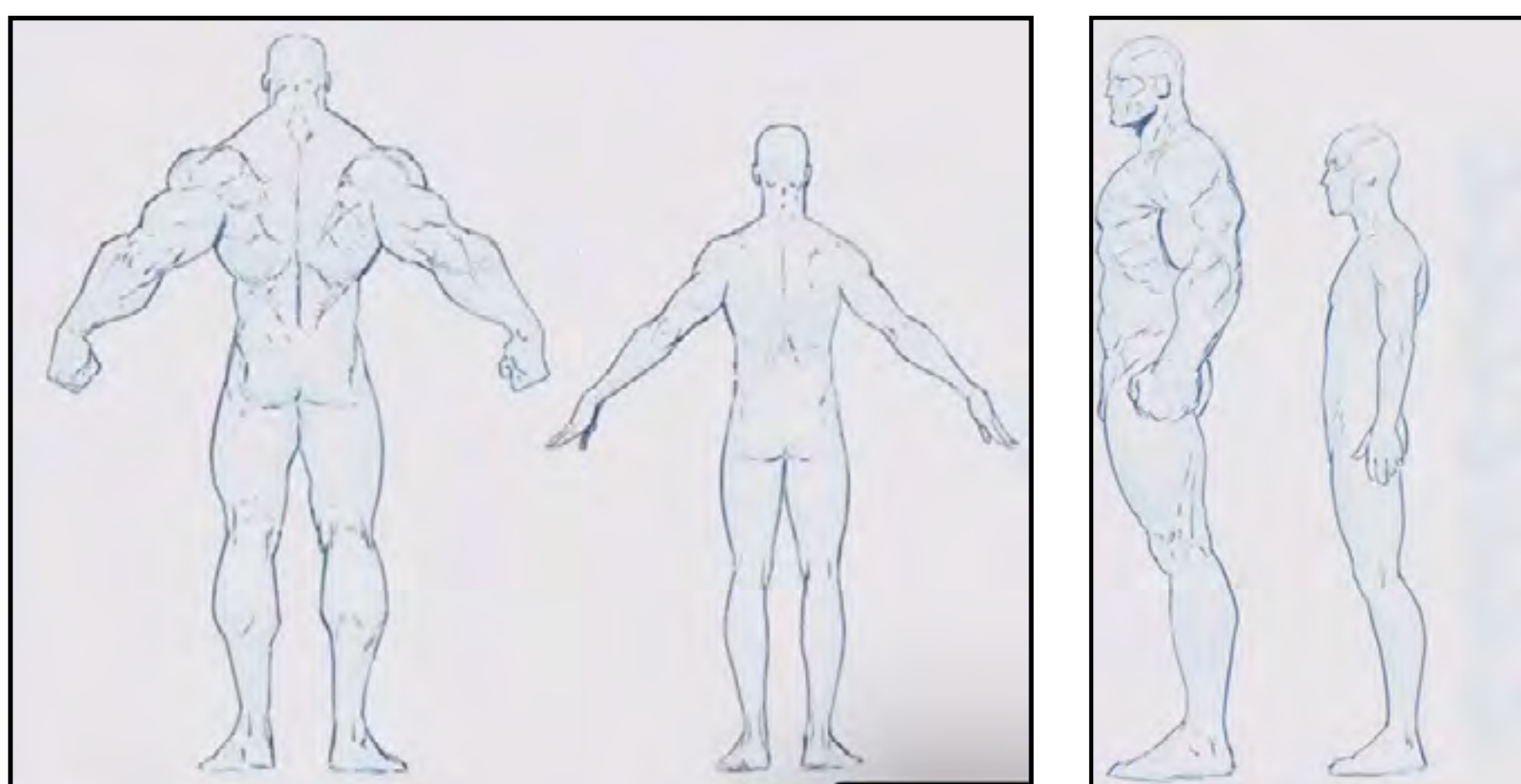


⁸ Artista de cómics argentino, conocido en su país natal por dibujar en la clásica historieta Cazador. Estudió diseño gráfico y publicidad pero nunca ejerció su carrera. Desde hace 25 años colabora como freelance para la editorial Marvel comics y DC comics haciendo historietas e ilustraciones de superhéroes.

Uno que está acostumbrado a dibujar superhéroes va a encontrar en la anatomía natural de una persona, con proporciones normales, como si estuviera dibujando a una persona, mirada por una deformidad idealizada de los personajes superheroicos, para que se vean esbeltos y cumplan la función de impacto visual. La tercera imagen es la silueta genérica de un ser humano normal. Cuando se quiere dibujar a un superhéroe, la cantidad de cabezas aumenta por la proporción del cuerpo que serían 8 cabezas y medio como mínimo para que el personaje se vea colosal como el personaje Hulk que llega a tener 15 cabezas.



Cuando se dibuja a un ser humano normal, no todos los músculos deben verse marcados, se debe de trabajar con un personaje cubierto de carne y grasa para que algunos músculos se logren ver, mientras más sea el contraste entre un cuerpo heroico y normal, mayor impacto se logrará y más eficiente será el trabajo final. Si se dibuja a una persona normal, no hace falta que se dibuje los abdominales, el deltoideo y todos los demás músculos porque en realidad las personas no tienen bien marcados los músculos y es de conocimiento que atrás de una capa adiposa, existen esos músculos que en determinados movimientos y poses se pueden llegar a ver, a diferencia del personaje superheroico que es un galgo y no tiene capa adiposa o grasa. Con él se puede marcar los tendones y resaltar qué músculos estarán en reposo y qué músculos estarán activos según el movimiento que realice el personaje para que se mire más realista y dinámico.

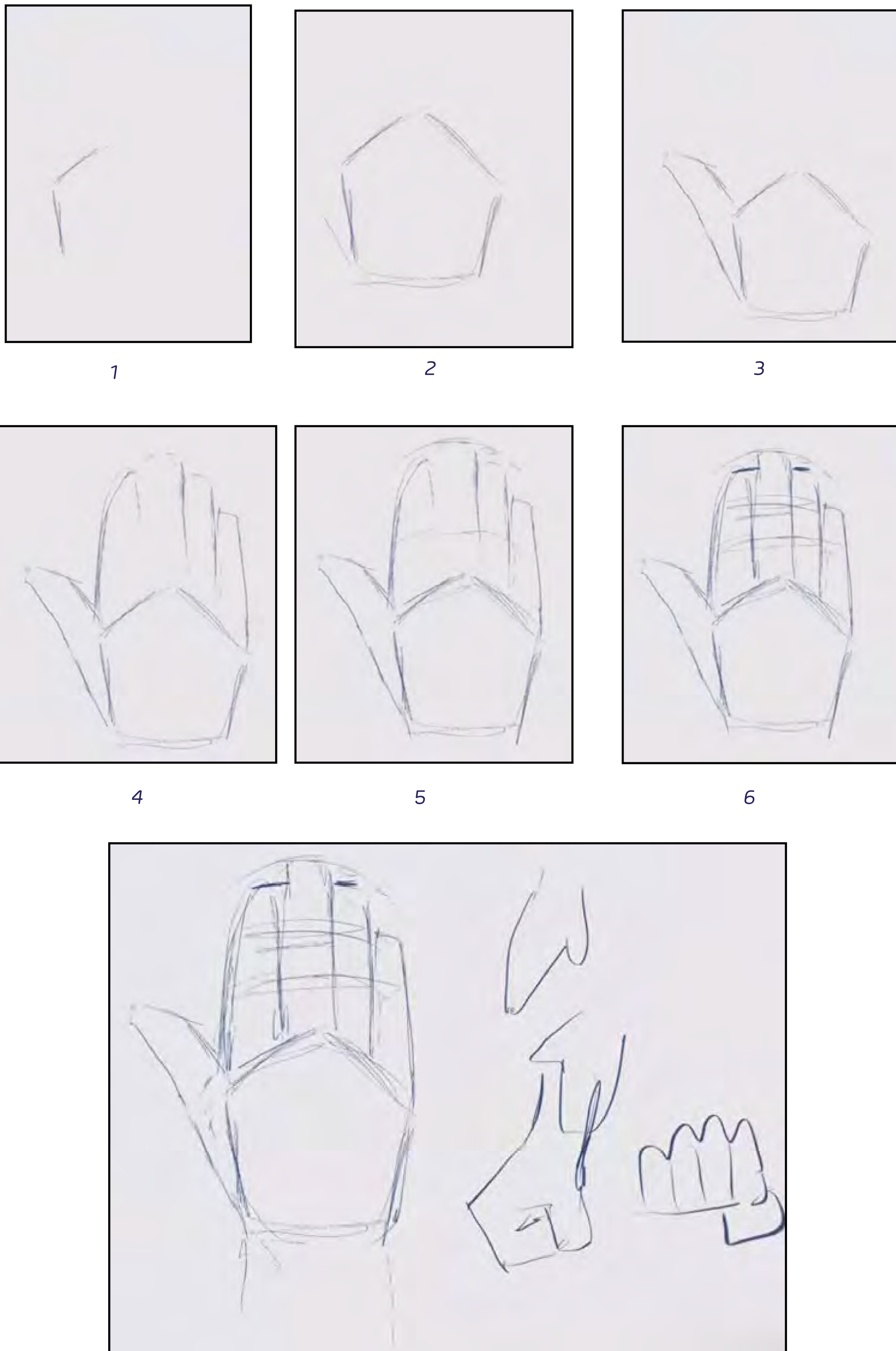


Prototipo de superhéroe

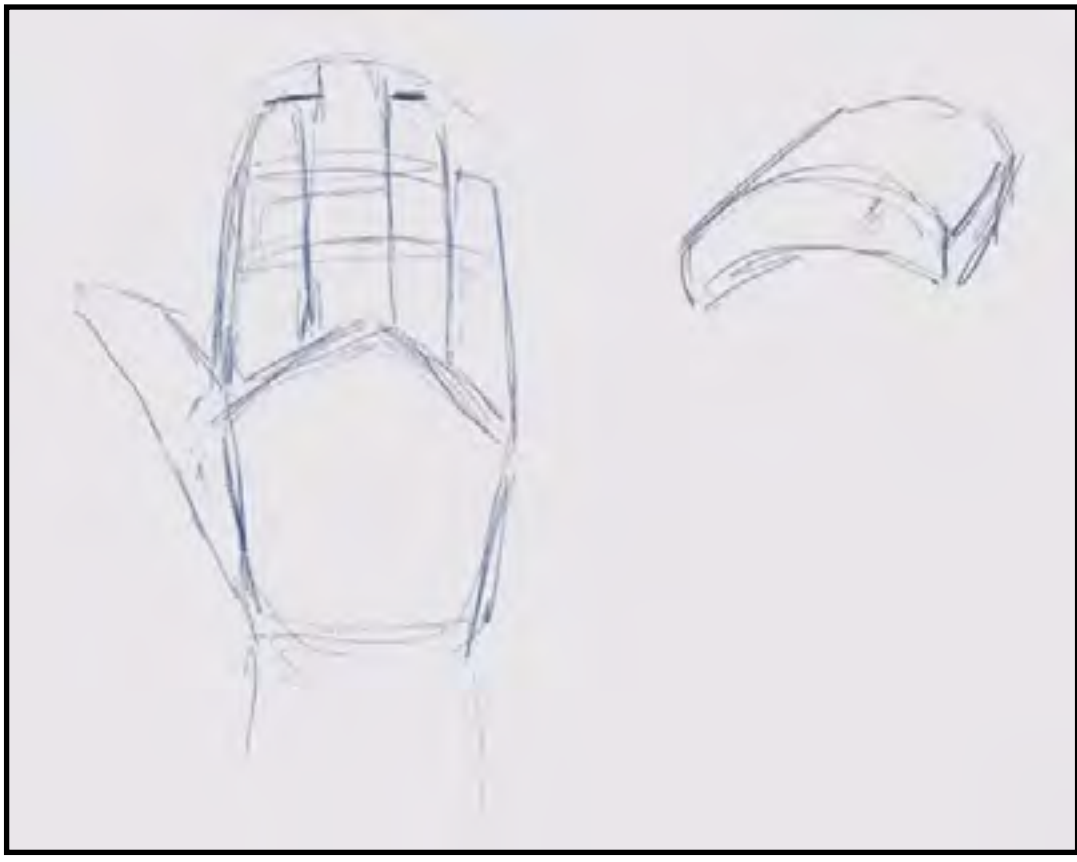
Prototipo de una persona normal

Las siluetas de referencia son del libro Anatomía de superhéroes que ayuda a los dibujantes y escultores que recién están iniciando en el diseño de personajes, el libro es de Martin Canales quien se especializa en escultura de superhéroes y Ariel Olivetti, que está basado en dibujos e imágenes tridimensionales creada por un ordenador.

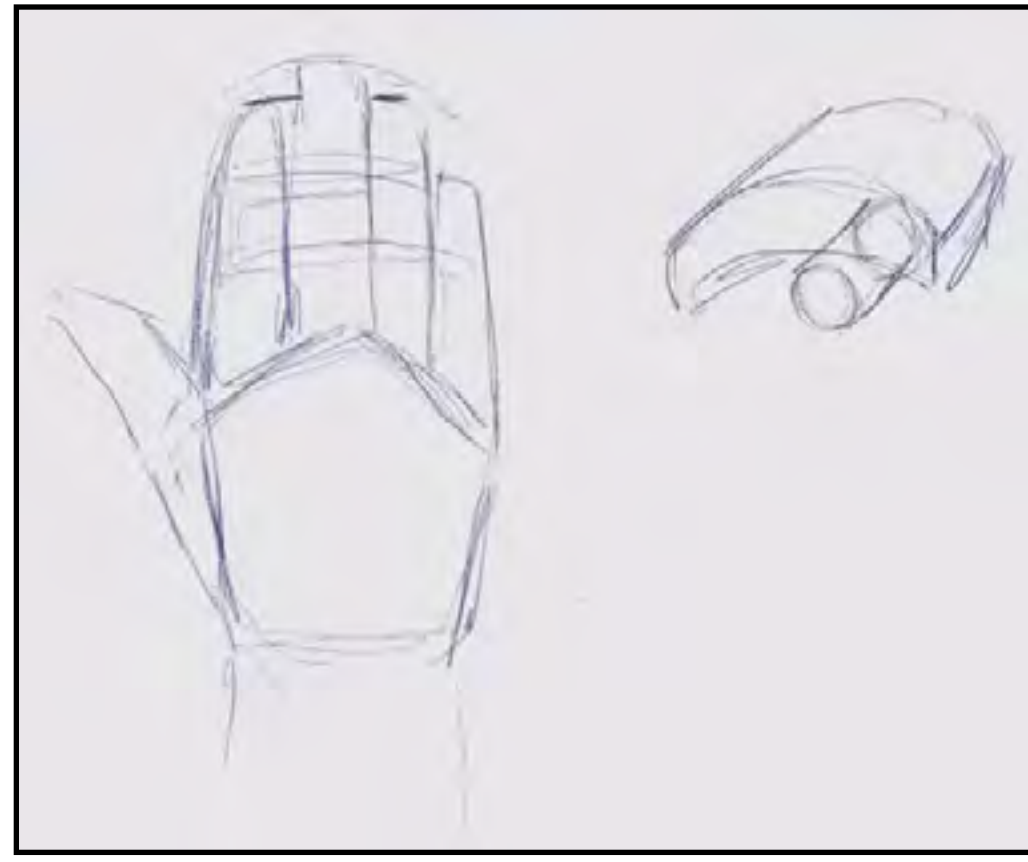
Las manos y los pies son complejas para dibujar y para lograrlos, es necesario manejar las proporciones. El dedo medio es gordo y más largo, los dedos de lado tienen la misma altura y tres falanges. Las manos no siempre tienen la misma posición con la palma abierta, como están en las imágenes, sino que lo interesante de una mano y, sobre todo, en una gráfica del cómic que no tiene sonido es que sirven para mostrar el estado anímico del personaje, así como son las expresiones faciales. Por eso, es muy importante que las manos solo dejen de ser un puño o abierto de frente, costado, de lado, etc.



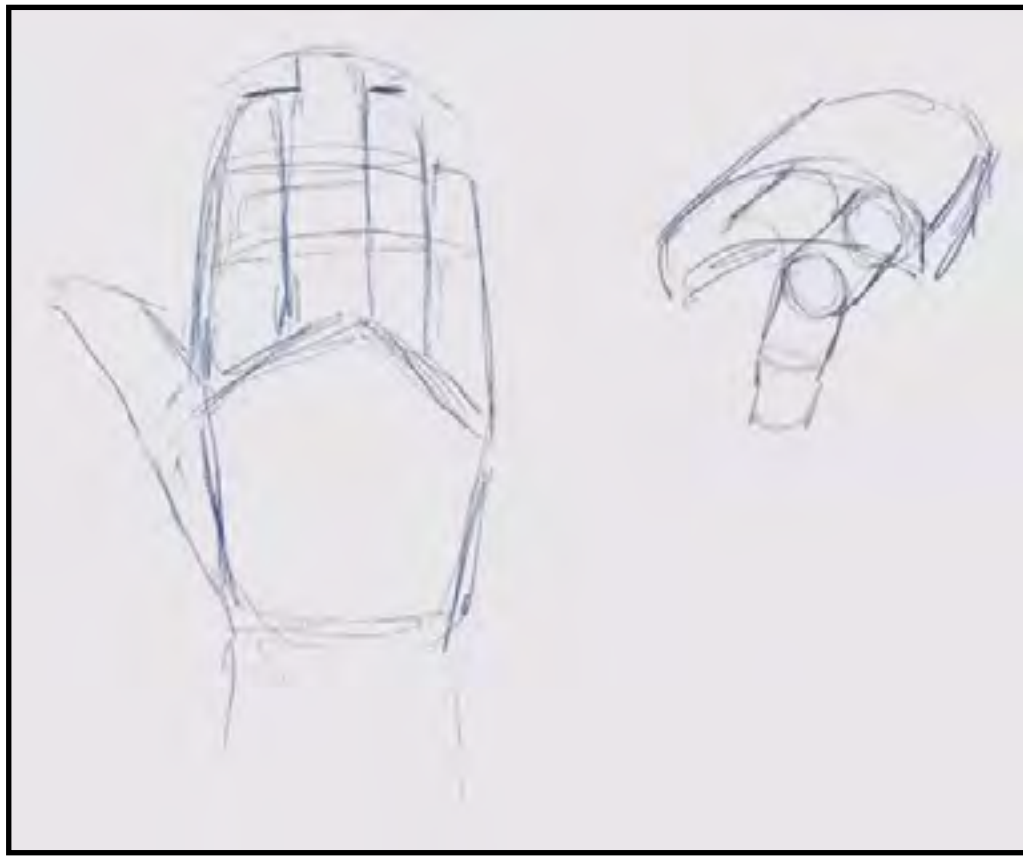
Para hacer que la mano tenga vida, no se recomienda dibujar de memoria las figuras como se aprende en la escuela, sino es mejor estructurar para que los dibujos tengan una idea de tridimensionalidad que no tienen los dibujos que se hacen de memoria. El dibujo de las manos siempre debe de iniciar desde lo más sencillo a lo más complejo. Una mano se puede transformar en tridimensional empezando con figuras geométricas con base y superficie como cilindros articulados porque una mano está compuesta por cilindros. Cuando se termina con las figuras geométricas, se procede con la perfección como incluir uñas, resaltar las yemas de los dedos, etc.



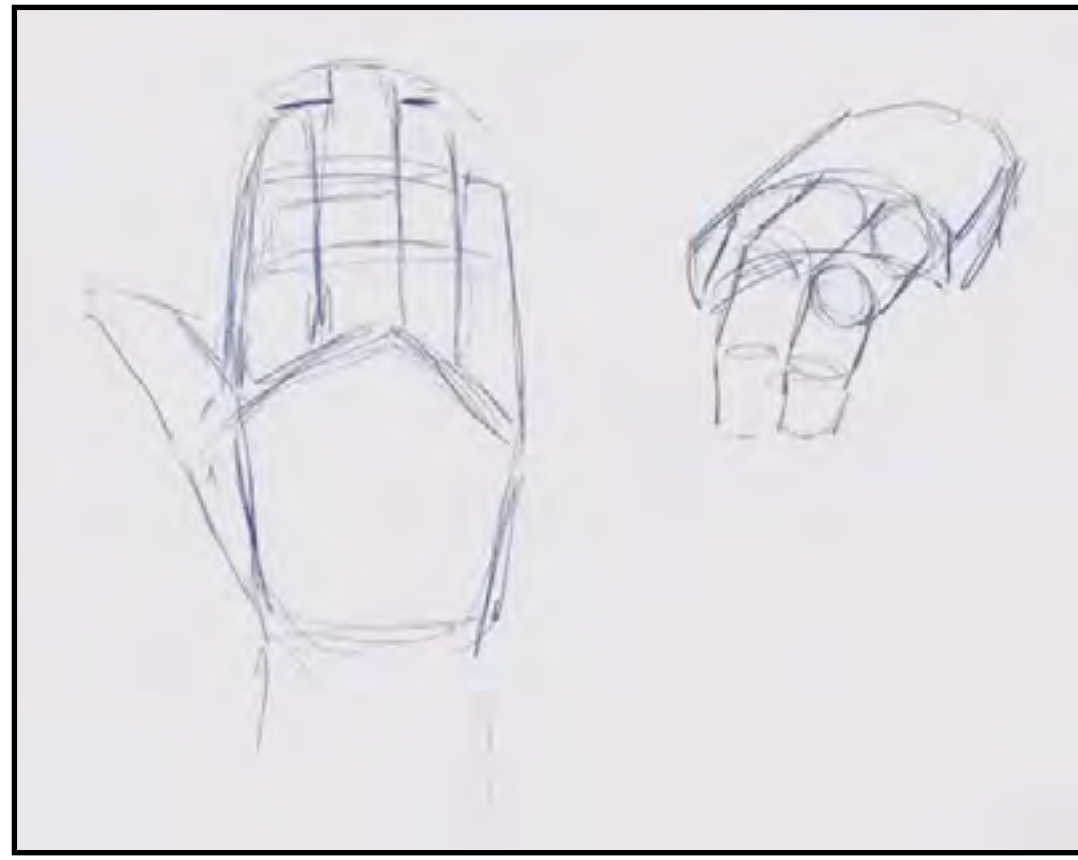
1



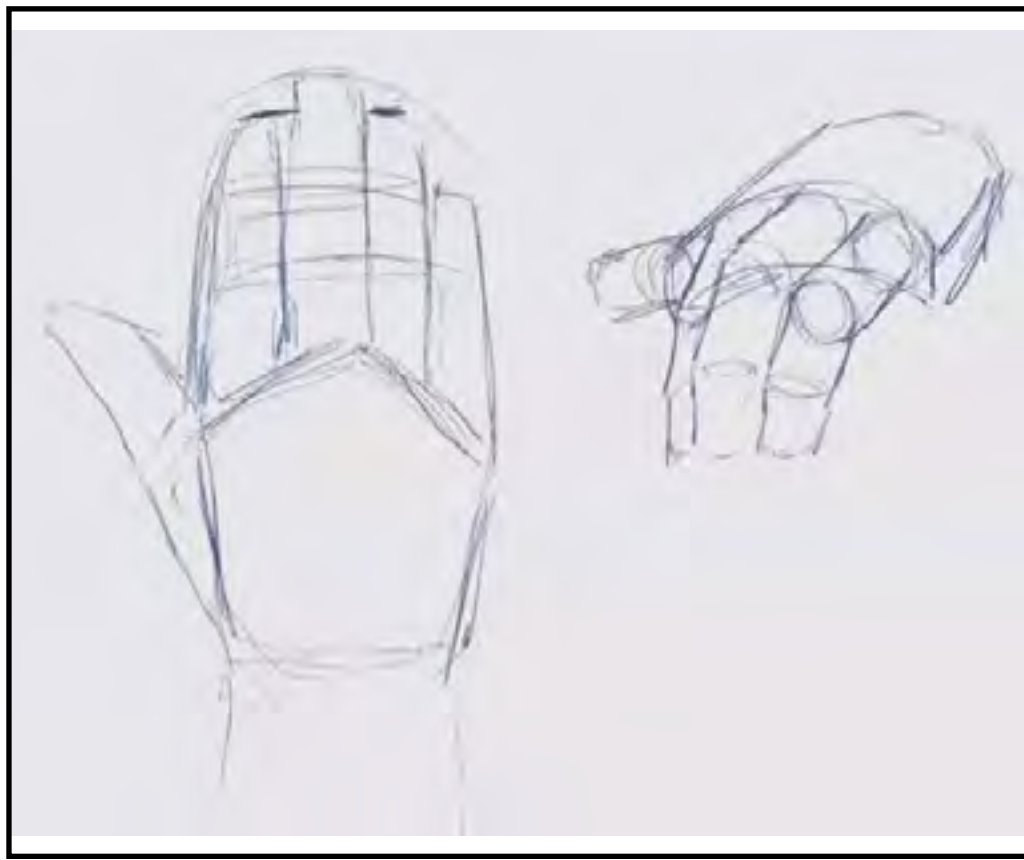
2



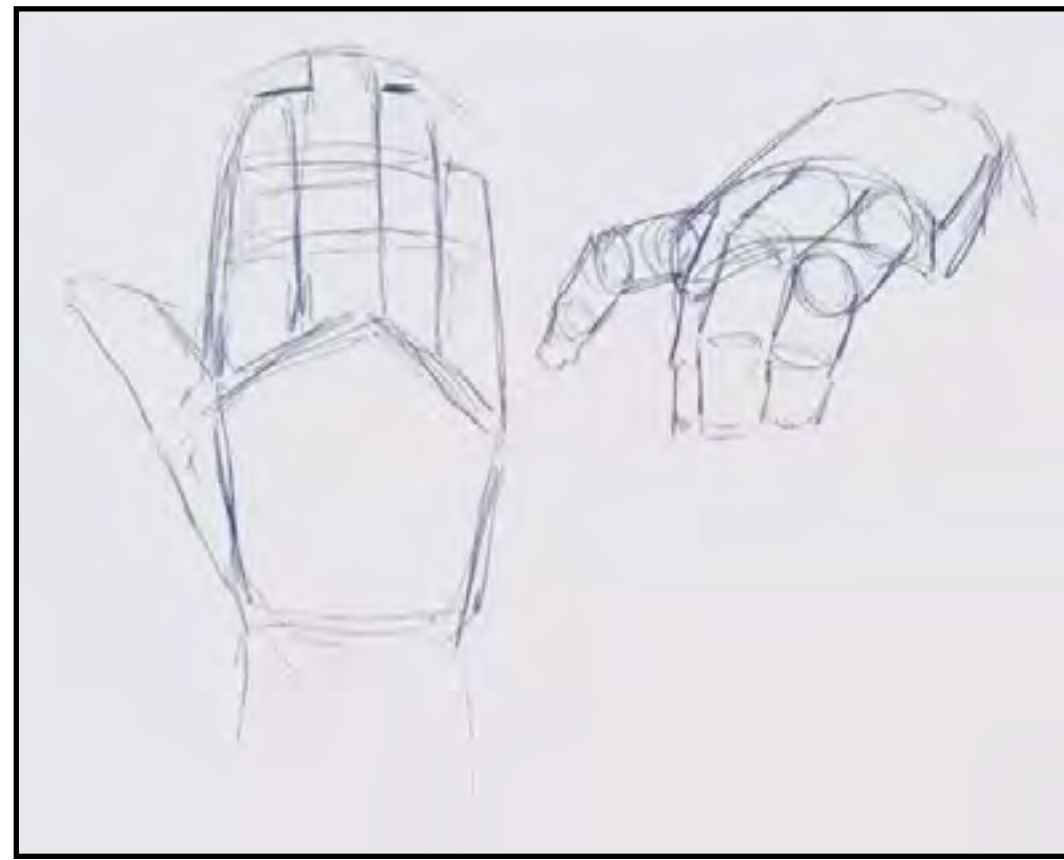
3



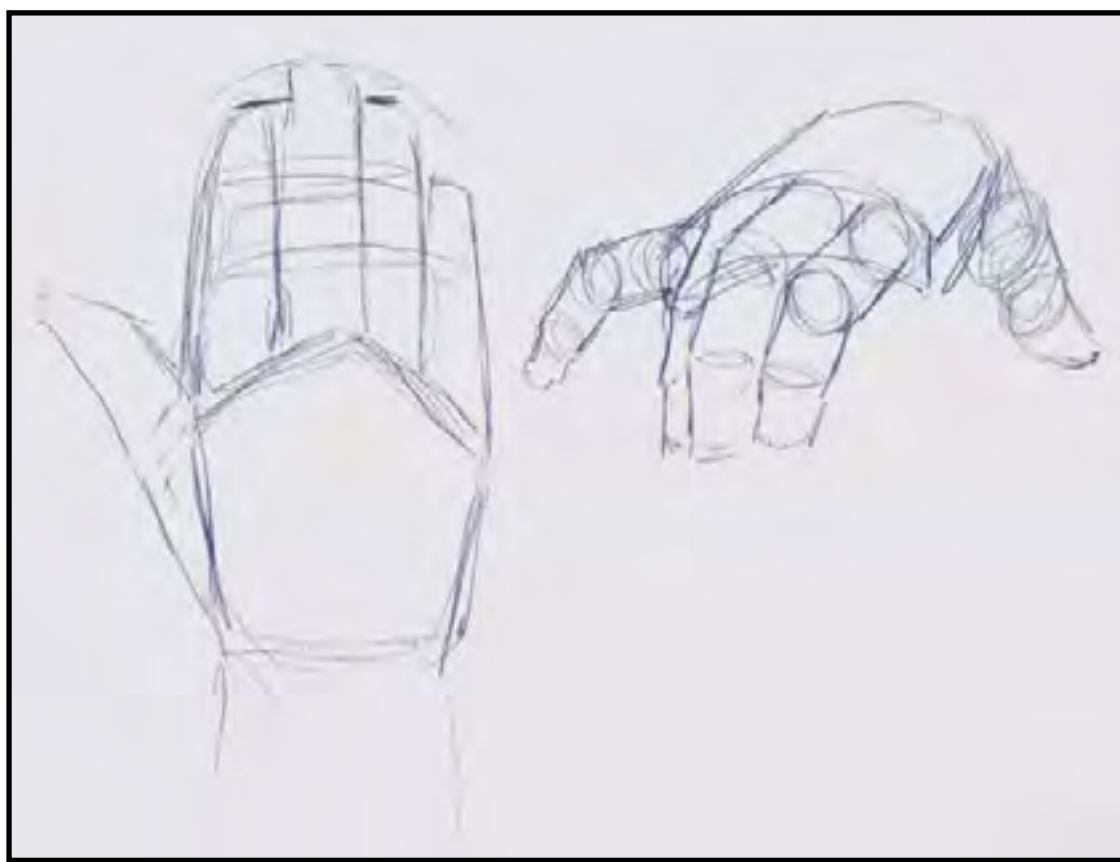
4



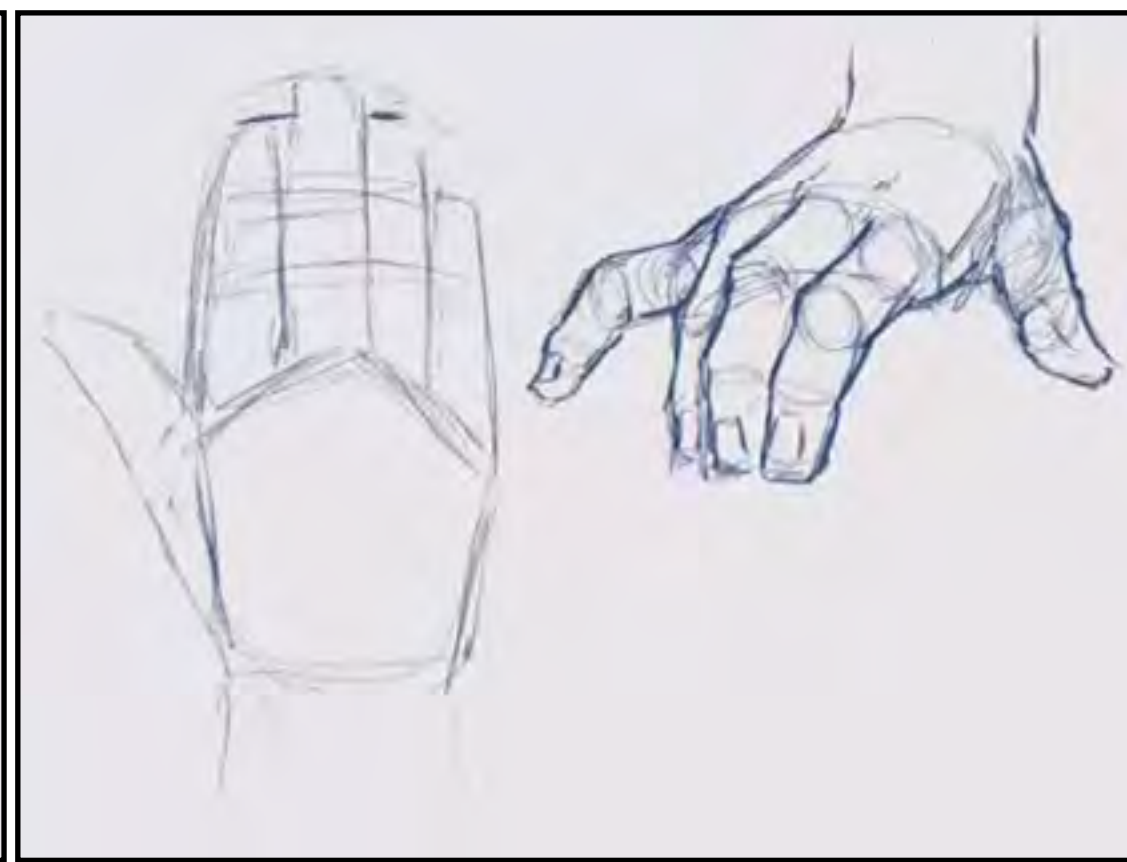
5



6



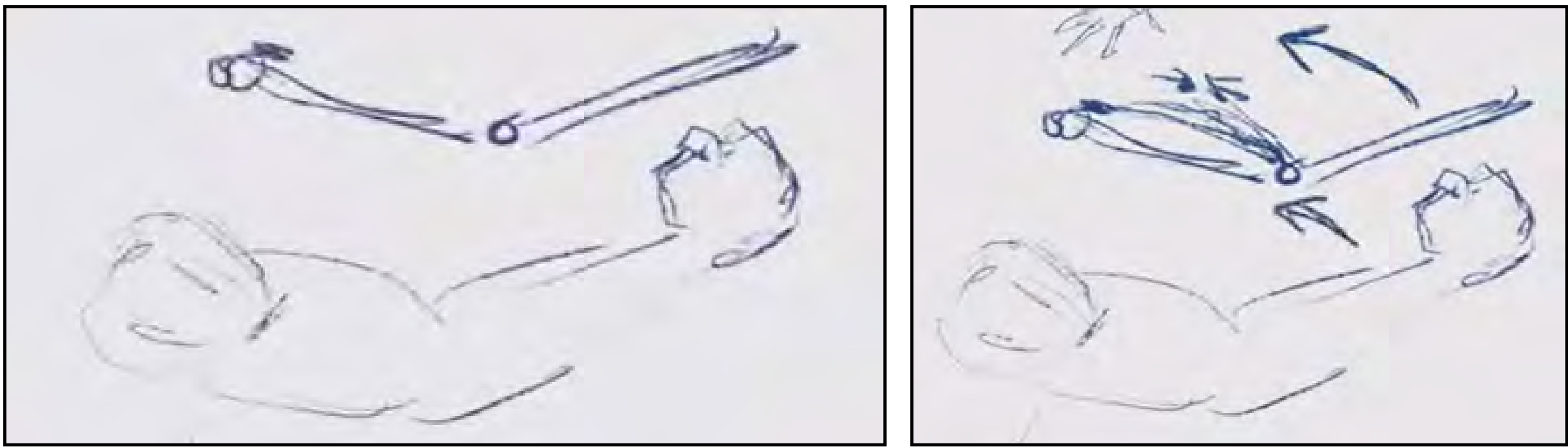
7



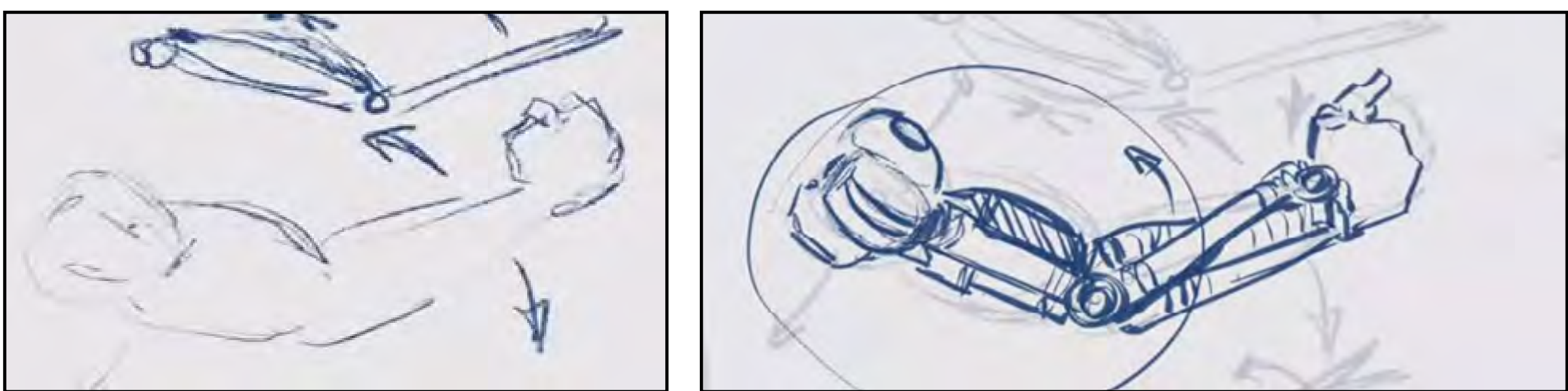
8- Dibujo casi perfeccionado

El dibujo de los brazos de un personaje inicia desde evaluar la anatomía humana, que compone un brazo desde los huesos hasta los músculos, que servirán como referencia si se desea hacer un brazo mecánico anatómico. Los músculos están unidos a un hueso y a una articulación que al contraerse van a lograr que el hueso se mueva, ya que son los músculos los que sirven para la motricidad. Para determinar la cantidad de movimientos que se quiere tener en una articulación, se va evaluando sencillamente donde van a estar ubicados los músculos y hasta la proporción que va a tener ese músculo.

Entonces, si se quiere que el brazo tenga un determinado movimiento, como en la imagen, va a tener que poseer un musculo bien anchado para que al contraerse se suba.

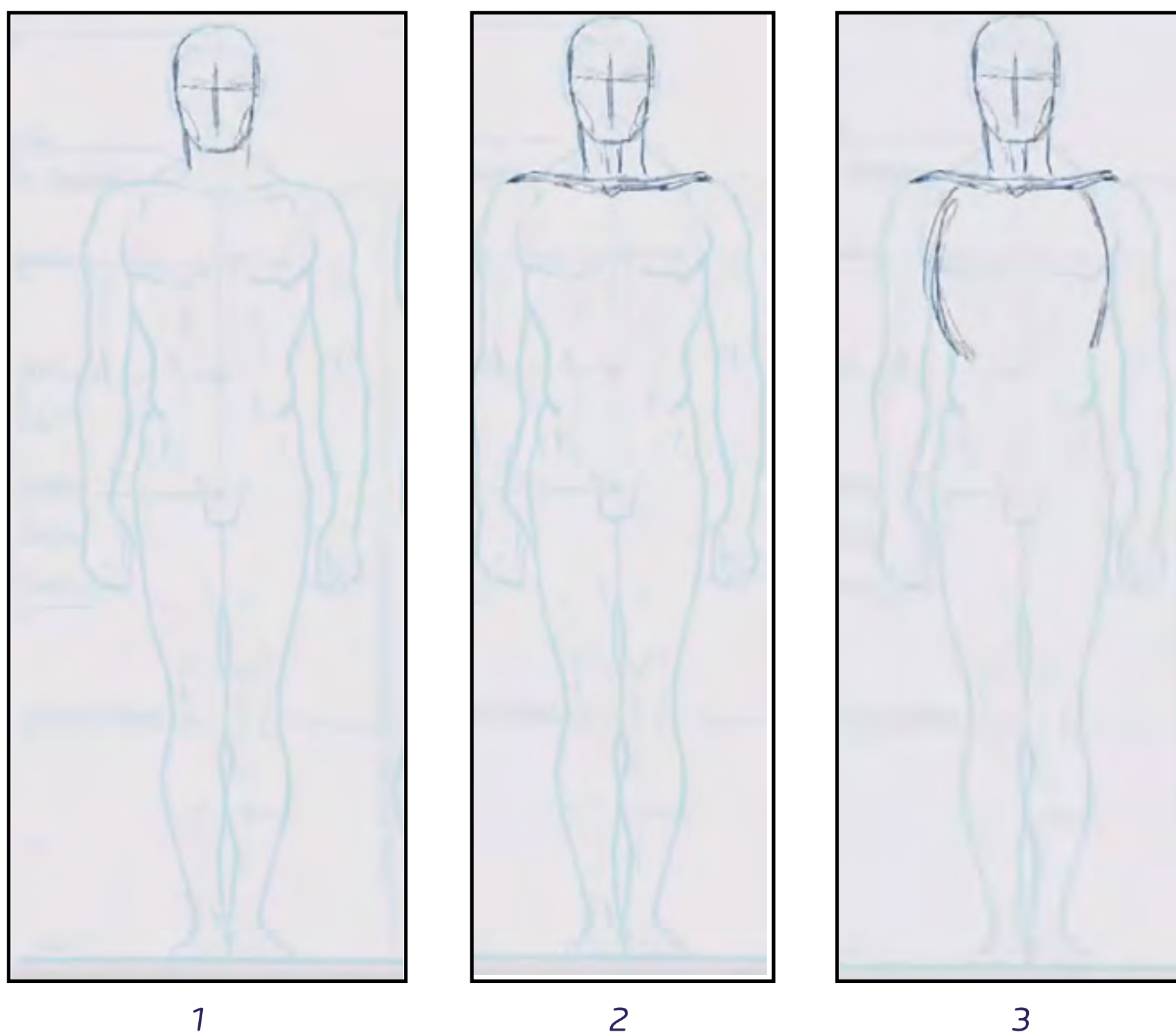


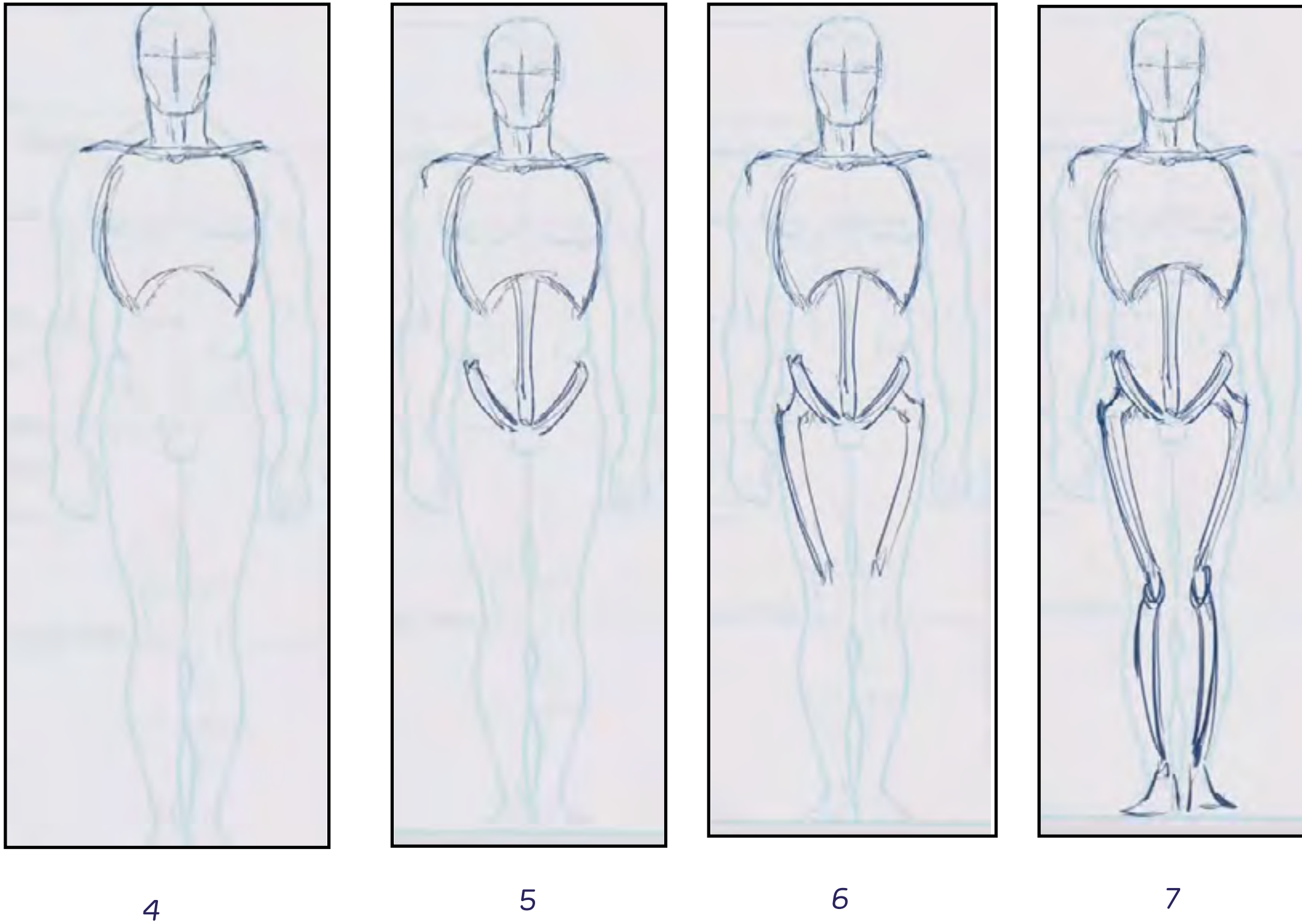
Pero, si se quiere que este brazo baje, se va a necesitar un músculo que este ubicado justamente en la parte opuesta, para que, al contraerse, el hueso pueda moverse con fuerza para el otro lado, teniendo el bíceps y al tríceps.



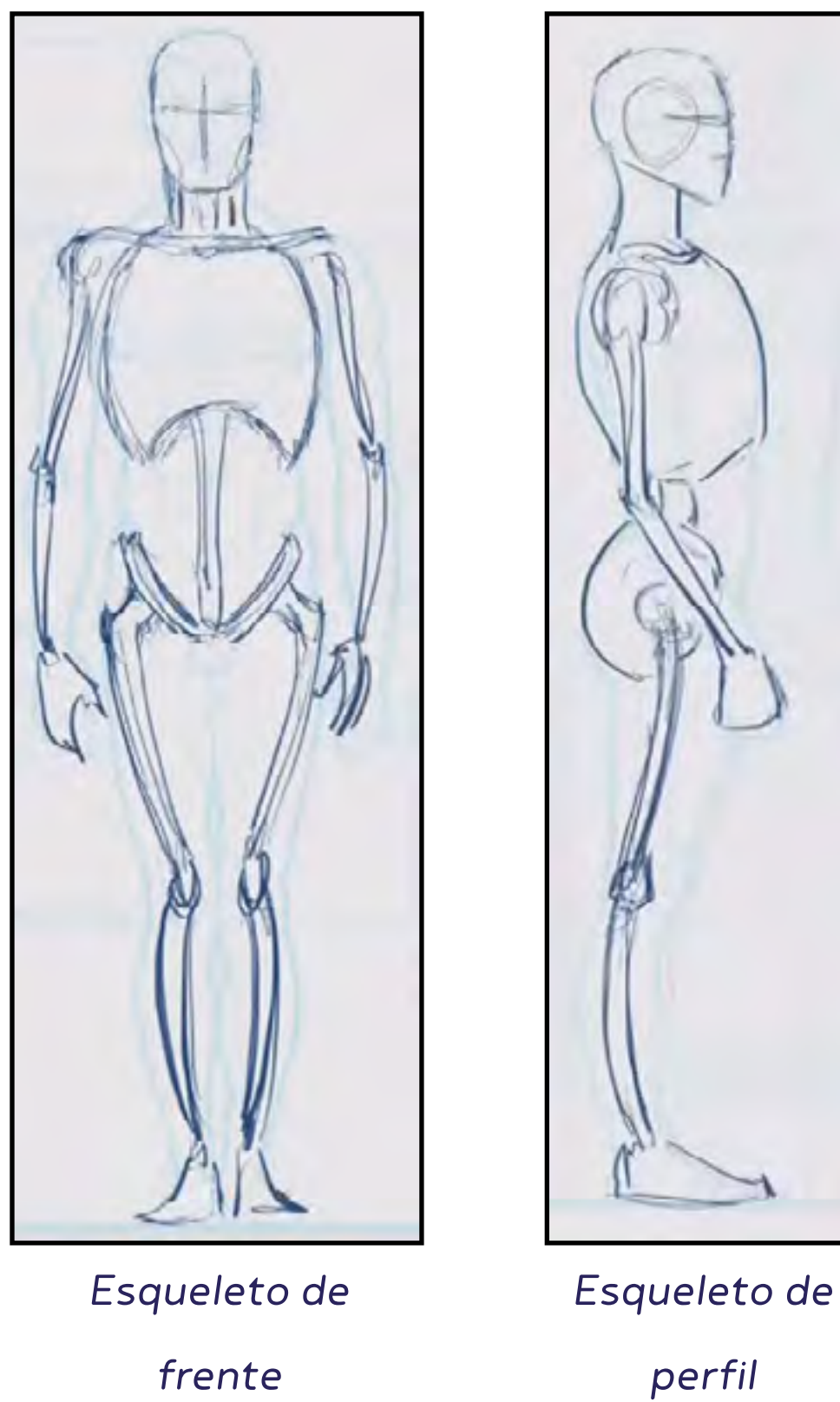
El deltoideo o hombro, es el tercer paquete del brazo porque al contraerse hace que el brazo haga el movimiento para adelante. La imagen es un brazo mecánico que se ha tratado de crear más dinámico, haciendo que se contraiga a través de las articulaciones. Sabiendo anatomía y un poco de referencia mecánica se va a lograr un efecto realista en el dibujo y que funcione.

El esqueleto ayuda a la posición y poses de los personajes, el esqueleto básico para una figura superheroica inicia marcando siempre los ejes como la clavícula ,que es como una percha, y que a partir de este hueso va a depender la salida del deltoideo, hombros, pectorales y del trapecio. Luego, se procede con la caja de costillas simplificada, no costilla por costilla, después, sigue la cadera que no es solo una línea recta.





El esqueleto es prosificado, sin la forma exacta del hueso, pero si con la intención de ser un esqueleto casi perfecto con líneas en curva más no rectas. Es necesario saber los paquetes musculares. Por ejemplo, si se desea dibujar un pectoral que se une al esternón, no importa saber los nombres, solo saber que son tres huesos que se unen y que está cubierto por el deltoidea.



Cuando el esqueleto está listo, se trata de simplificar con estructuras básicas toda la figura anatómica, el cuerpo será una especie de cilindro que se dobla en algunas partes como las extremidades. Para dibujar al personaje en pose, los cilindros van a funcionar como se muestra en las siguientes imágenes con la creación de un personaje más dinámico.



Deltoide



1



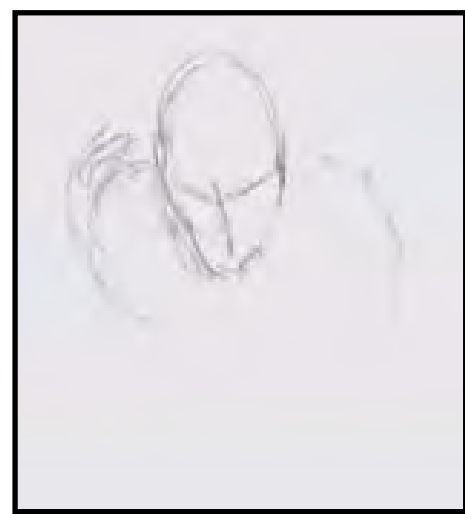
2



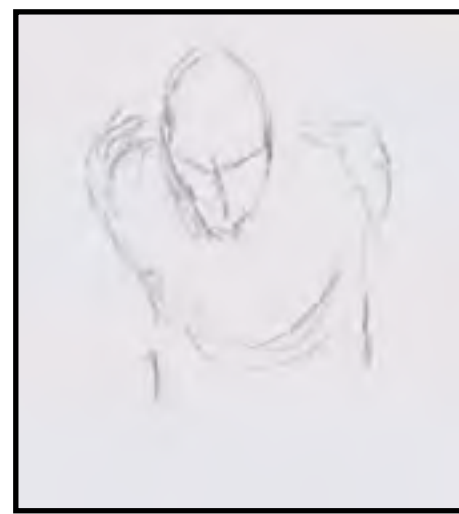
3



1



2



3



4



5



6



7



8



9



10



11



12



13



14

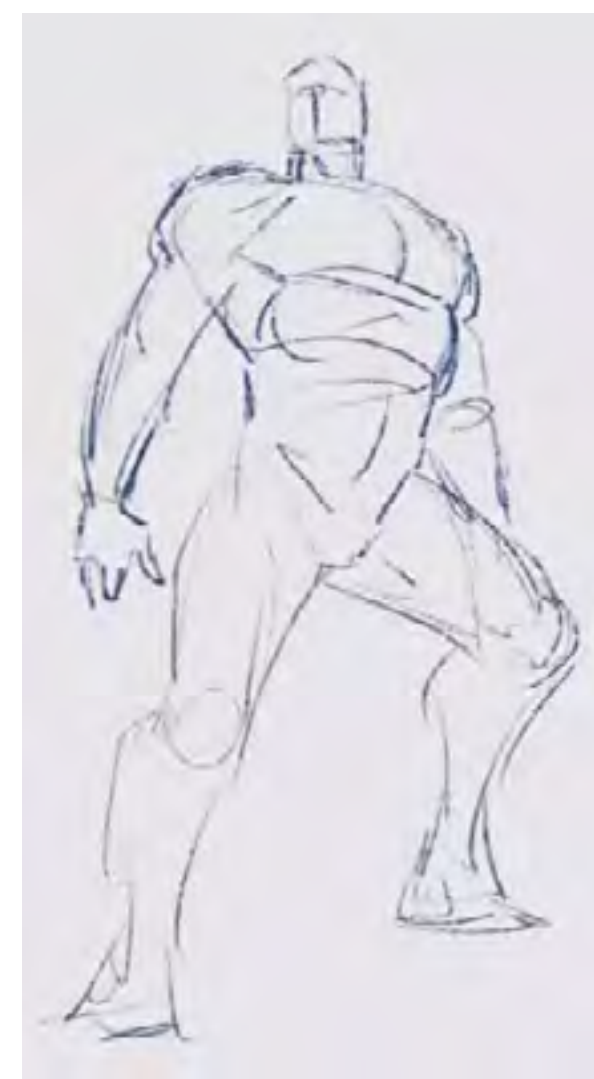


15



Pose más articulada

Para realizar el movimiento del cuerpo es bueno hacerlo en una gran cantidad de bocetos plasmando las poses del personaje. No es necesario tener la luz y sombra, músculo perfecto, sino jugar con la cantidad, pero sin dibujar de memoria porque cada dibujo es un reto nuevo. El dibujo que destaca del resto, que hace crecer profesionalmente como dibujantes, es el más difícil de hacer y aporta algo nuevo cuando se procede a dibujarlo. Ese tipo de dibujo es el que se hace sin parar. Las posiciones tienen que ser raras, novedosas, sin limitaciones que se miran en las revistas, aunque no todas las personas que publican en revistas dibujan bien.



RONDA DE PREGUNTAS

1. **Si estoy escribiendo un libro de poemas, ¿tengo que registrar cada poema de manera individual o en un e-book todo recopilado?**

Eliana Guanilo responde: Si están escribiendo varios poemas y consecutivamente lo van a hacer en un plazo, lo mejor sería que lo terminen y lo registren como una obra literaria. Pero, si de repente cada año o cada dos años hacen o crean un poema también lo pueden registrar como una obra literaria.

2. **¿Hace cuánto empezaste estudiar anatomía?**

Ariel Olivetti responde: Empecé a dibujar desde los 6 años y me interesé en el dibujo realista. Un buen dibujo no tiene que basarse solo en la figura humana, sino también en animales, paisajes y figura humanas no realista. El no dibujar en forma realista no quiere decir que no puedas dedicarte al dibujo. La anatomía es importante saber para aquellos que quieran dibujar superhéroes realistas o si quieren trabajar en DC comics, Marvel y entre otros.

3. **¿Qué pasaría con la inteligencia artificial en caso pueda crear una obra de cualquier tipo respecto al derecho de autor?**

Eliana Guanilo responde: Por ahora la titularidad recae sobre el dueño de esta inteligencia artificial, o si creo un software que me va a generar pinturas o diseños gráficos, el autor va a ser la persona que cree el software.

4. **¿Qué programa recomienda para hacer dibujo digital?**

Ariel Olivetti responde: Trabajo en Photoshop, pero hay muchos programas que están utilizando colegas míos como el Manga Studios, Clip Studio Art, Paint. Hay personas que, en vez de trabajar con la PC, trabajan con la tablet como un Ipad, y una de las aplicaciones más utilizadas es Procreate.

5. **¿Con respecto a moda, los diseños y patrones, se pueden proteger?**

Eliana Guanilo responde: Si se pueden proteger como obra artística, y recomendaría si son autores, podrían aprovechar en registrar por la plataforma virtual, que es una manera más rápida y un poco más económica de realizar el trámite.

6. **¿Dónde y cómo se pueden tener mejores referencias sobre los músculos y movimientos?**

Ariel Olivetti responde: Antes tenía que ir a la biblioteca a buscar un libro de anatomía o si un colega lo tenía, era una oportunidad para pedirselo a cambio de otra cosa. Hoy en día, tenemos referencias anatómicas con un click, podrías empezar buscando en Google o Pinterest donde van

a encontrar infinidad de referencias como también libros y banco de imágenes de poses para comic. Hay también programas Poser y Daz 3D, que tiene figuras gratuitas para poses en tres dimensiones, pero también se puede pagar para tener un paquete de figuras específicas de guerreros, superhéroes, etc., y nos permite generar la pose que uno desea en la figura establecida.

7. ¿Cómo es en el Perú cuando uno hace un cómic con un personaje propio? ¿Es necesario registrarlo o por el simple hecho de publicarlo sirve como referente a que tal obra es de propiedad mía?

Eliana Guanilo responde: En este caso, el convenio internacional de BERNIA es donde estamos la mayoría de los países de Latinoamérica, nos indica que las obras se encuentran protegidas por el Derecho de Autor desde que se crea, el caso del registro no es obligatorio sino es declarativo. El registro lo que va a generar es darnos una ventaja de tener un certificado por INDECOPI y la Dirección de Derecho de Autor que diga que soy autor de una determinada obra. Entonces, en caso de un conflicto o alguna infracción a mis derechos, yo voy a poder probar que soy autor de una determinada obra. En caso no registren, es bueno que tengan publicaciones, bocetos o correos los cuales serán de aval para demostrar que son el autor de una obra.

8. Para villanos, ¿qué tipo de procedimiento sería con respecto a su creación?

Ariel Olivetti responde: Todos los villanos tienen una característica que los hacen resaltar, por ejemplo, si tengo que dibujar a Joker que se ríe, no solo debo destacar la risa, sino que yo destacaría más el cuello, las venas de la sien, manos huesudas, los tendones de las manos, la ropa un poco más grande, que harían destacar más el carácter del personaje.

9. Si hago un dibujo, poema o canción, pero es muy similar a alguno que existe sin yo saber, ¿cómo funcionan mis derechos y las del otro autor?

Eliana Guanilo responde: tendría que evaluarse por parte de la Comisión de Derecho de Autor qué tan similar llega a ser esto. Hablando en el mundo del cómic, yo veo un dibujo de Ariel de Punisher, trato de dibujar a Punisher; pero si yo trato de dibujar al mismo personaje, podríamos estar cayendo en algún tipo de infracción. Hay que tener mucho cuidado con eso. Si es que nosotros calcamos tal cual un dibujo y solamente le hacemos unas pequeñas modificaciones, podemos estar generando una obra derivada de esa obra que requerirá de la autorización del autor.

10. Para anatomía femenina, ¿qué debo de tener en cuenta para no caer en estereotipos que molesten a las lectoras?

Ariel Olivetti responde: De la misma forma que dibujo la figura masculina idealizada, hay una figura femenina idealizada. Es decir, estamos idealizando como se hizo en toda la historia artística, por lo general, los héroes que hay hasta ahora, tienen una figura idealizada que

corresponde a la figura griega como los dioses y semidioses. Cuando hablamos de figura idealizada, es un semidios en una forma irreal que puede destruir una pared de una sola trompada y tiene una masa muscular determinada.

11. Para mejorar nuestra perspectiva, ¿es bueno guiarse constantemente de distintas referencias como fotos u otros dibujos?

Ariel Olivetti responde: Lo ideal sería que las fotos las utilicen como referencias, pero no para basarnos exclusivamente en la foto porque sino vamos a estar presos de la foto y ya no formaríamos nuestro propio estilo o libertad creativa.

12. ¿A quién consideras una inspiración en anatomía, tanto en cómic como en general?

Ariel Olivetti responde: Empecé viendo trabajos de Richard Coberd, quien fue mi referente que justamente hacia lo que me gusta hacer y entendí que quería terminar haciendo yo, era un estudio de anatomía bastante exhaustivo. Tienen que pensar en la estrategia de trabajo y qué quiero hacer con mi estilo para encontrar a su autor referente.

13. ¿Qué prácticas recomiendas para mejorar en la técnica del entintado?

Ariel Olivetti responde: El entintado es parte de un oficio que se aprende practicando, no tiene que ver tanto con el aprender a dibujar ya que se requiere casi toda una vida.

14. ¿Cuál ha sido su experiencia más gratificante con los cómics?

Ariel Olivetti responde: En forma personal fue cuando se publicó una portada que hice en Argentina, yo me acuerdo de que pasaba por el quiosco de revistas para mirarla y daba la vuelta para verla otra vez, fue una emoción increíble. Después, la primera vez que descubrí que me estaba emocionando fue cuando estaba leyendo un cómic llamado Nippur de Lagash de Lucho Rivera, a quien leía por los dibujos y con este cómic descubrí una nueva expresión artística.

5.

Videoconferencia: Ilustración y diagramación de cómic

Loures Herrera Tapia⁹

Desde el punto de vista del derecho administrativo existen herramientas que brindan la norma para saber cómo accionar ante una infracción, marco normativo que es respetado por el Indecopi en relación a todas las materias que son de su competencia, entre ellas la relacionada a los derechos de autor y conexos que corresponden a las funciones de la Dirección de Derecho de Autor. Recordemos que ante una infracción no es recomendable entrar en conflicto con el presunto infractor, es mejor tener un acercamiento de carácter privado para remitir alguna comunicación o carta a fin de que esta persona tenga conocimiento que la actividad llevada a cabo no estaría enmarcada en la normativa sobre Derecho de Autor y, de esta manera, no siga utilizando las obras que no son de su titularidad, sin embargo, a veces con la comunicación no se produce los efectos esperados, siendo que ante dicha situación es importante que se tengan en cuenta algunos aspectos relacionados al inicio de un procedimiento de denuncia.

Un primer aspecto que debe tenerse en cuenta es que debe verificarse que el objeto materia de la presunta infracción sea una obra, ya que es totalmente diferente el tratamiento de una idea - la cual no se encuentra protegida por la normativa sobre Derecho de Autor - al de una obra, creación que sí es protegida como tal. La idea es un concepto

⁹ Abogada por la Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP), con estudios de especialización en temas de propiedad intelectual. Magister en Derecho de la Propiedad Intelectual y de la Competencia por la Pontificia Universidad Católica del Perú. Actualmente es Secretaria Técnica de la Comisión de Derecho de Autor del

que se mantiene en una esfera de carácter personal, siendo que cuando se decide expresar la misma mediante, por ejemplo, un dibujo o guion, es en ese momento que surge la creación, mientras se mantenga en esta esfera privada la idea no tendrá protección.

Un segundo aspecto para tener en cuenta es que la obra - materia de la presunta infracción- debe estar registrada ante la Dirección de Derecho de Autor del Indecopi, aunque este requisito no es de carácter obligatorio, es importante registrar la obra porque es un medio probatorio que es oponible a terceros.

Un tercer punto también importante es la diferencia entre ser autor y titular de una obra porque ambos son conceptos distintos. La autoría está referida a la condición de creador de una obra, la cual siempre recaerá en un ser humano mas no en una empresa o asociación. En cambio, la titularidad está referida a quien es la persona respecto de la cual recae el manejo de los derechos de carácter patrimonial, siendo que estos derechos pueden recaer en el propio autor de la obra (titularidad originaria) o en terceros que no son autores, tales como empresas, asociaciones, entre otros (titularidad derivada). Un ejemplo de esa titularidad derivada es la creación de obras bajo relación laboral o por encargo, en este caso el autor elabora la creación intelectual por un encargo de carácter remunerado, siendo que la titularidad se manejará conforme lo que se haya pactado en el contrato, es decir, si en el mismo se estipula una cláusula de propiedad intelectual en la cual se identifique como titular a la empresa contratante pues esta será la titular de los derechos patrimoniales de la creación, sin embargo, si no se ha hecho referencia alguna en temas de propiedad intelectual en el contrato, conforme a lo establecido en el artículo 16 del Decreto Legislativo 822, va a existir una especie de cotitularidad entre ambas partes. Otro ejemplo de titularidad derivada es la cesión de derechos mediante la cual un autor puede ceder los derechos patrimoniales a un tercero, el cual conforme lo que haya sido estipulado en el contrato será el titular de aquellos derechos materia de cesión. En ambas situaciones previamente descritas, sea por creación de obras por encargo o por cesiones de derecho, siempre se recomienda leer los documentos que se firman porque los contratos van a manifestar cómo se manejarán los derechos de autor de carácter patrimonial, por ejemplo, si se cede todos los derechos de la obra creada como autor y titular original, las personas contratantes van a poder accionar e iniciar con los procedimientos ante Indecopi porque ellos se distinguen como titulares derivados de la creación.

Un cuarto punto para considerar es el conocimiento sobre los derechos con los que cuento como creador de obras, para ello debe tenerse en consideración que existen dos tipos de derechos:

i) los derechos morales que son inembargables, imprescriptibles e irrenunciables. Un ejemplo de este tipo de derechos es el de paternidad, el cual permite que el autor de una obra identifique sus nombres y apellidos en su creación. La afectación a este tipo de derecho puede darse cuando alguien realiza una publicación borrando los datos del verdadero creador de la obra, sea por

omisión o porque colocó los datos de un tercero no creador, en este escenario estaríamos frente a la infracción al derecho moral de paternidad, la cual es una infracción muy grave. Otro derecho moral reconocido a los autores es el de divulgación, mediante el cual el autor que cuenta con una obra de carácter inédito guardada bajo siete llaves, en su casa o donde el considere pertinente, será quien decida cuando debe publicar su creación, si un tercero sin haber coordinado publica la obra así sea sin ánimo de lucro, infringiría el derecho moral de divulgación.

ii) los derechos patrimoniales, estos si pueden ser materia de cesión y ser transferidos a cualquier persona natural o jurídica, siendo que dicha cesión puede darse de manera onerosa o gratuita, ello dependerá de lo que decida el titular de la creación. Un ejemplo de derecho patrimonial es el de reproducción, mediante el mismo el titular decide como se fijará su creación, sea por una publicación física o digital, nadie puede reproducir creaciones de terceros, entre ellos los cómics en la medida que no cuente con la autorización correspondiente del titular de derechos. Otro ejemplo de derecho patrimonial es el de distribución, este derecho está relacionado con la venta de ejemplares físicos de una obra, es decir, si alguna persona desea vender textos de cómics que son de titularidad de terceros deberá contar para ello con la autorización correspondiente. Otro derecho es de la comunicación pública, este está relacionado a la puesta a disposición de obras sin que medie ejemplar alguno, ejemplo de ello es la puesta a disposición de cómics en un blog o diversos canales digitales, en este caso se infringiría el derecho de reproducción y el derecho de la comunicación pública que es una puesta a disposición de la obra sin que exista una autorización correspondiente.

Los procedimientos ante el Indecopi que están a disposición de los titulares de derecho de autor son cuatro: **(1) Las Inspecciones**, son un tipo de procedimiento mediante el cual una persona encarga a la autoridad administrativa verificar in situ el tema de recabar medios probatorios, por ejemplo, una persona se da cuenta de que en una tienda está vendiendo ilícitamente soportes de su obra, en este caso se puede solicitar a la Dirección de Derecho de Autor la realización de una diligencia de inspección en la cual se procederá a verificar los hechos materia de presunta infracción, levantando para ello un acta, la cual es un documento de carácter público, en la cual los funcionarios a cargo de la diligencia dejan constancia de los hechos verificados, como los datos del infractor, la dirección del local materia de inspección, la realización de actividades materia de la solicitud - si se reproduce, distribuye o comunica al público una obra, entre otros. Es preciso tener en cuenta que se pueden inspeccionar locales comerciales, empresas, hasta páginas web de manera remota dejando constancia del día y la hora que se hizo la inspección. **(2) Medidas cautelares**, es un procedimiento que tiene como objetivo evitar que se cometa una infracción o que se deje de llevar a cabo actos de explotación no autorizados de una obra. Las medidas cautelares pueden ser de incautación de productos, ordenes de cese de actividades presuntamente infractoras, entre otros. En el caso de incautaciones debe tenerse en cuenta que este tipo de medidas pueden ser ordenadas en un procedimiento de denuncia, siendo que es necesario que se solicite la realización de una diligencia de inspección a fin de que los funcionarios a cargo de esta diligencia puedan

incautara aquellos productos que han sido materia de verificación. **(3) Denuncias**, en este tipo de procedimiento la Comisión de Derecho de Autor al verificar la infracción a un derecho de autor o a la normativa correspondiente puede sancionar al infractor con una multa de hasta 180 UIT. También se puede ordenar el comiso definitivo del material infractor que se incauta, el cual jamás es devuelto al infractor, siendo que el material incautado puede ser destruido, donado o entregado al denunciante en su calidad de titular afectado. El titular de derechos puede solicitar a la Comisión que ordene al infractor el pago de la remuneración devengada, el cual es un monto establecido conforme al valor que hubiese percibido el titular si es que el acto de explotación habría sido autorizado por este, sin embargo, se tiene que sustentar el por qué se está pidiendo esa cantidad a través del contrato o boletas. El titular afectado puede solicitar a la Comisión que se ordene al infractor el pago de los costos generados por el trámite del expediente de denuncia, es decir, se puede solicitar que se le devuelva el pago de todas las tasas administrativas que se tuvo que pagar por iniciar la denuncia, así como los honorarios profesionales del abogado que haya tenido que contratar, en este punto es preciso indicar que no es necesario contratar a un abogado para tramitar denuncias ante Indecopi porque no es obligatorio, cada uno puede tramitar procedimientos ante Indecopi cumpliendo los requisitos que están en el TUPA publicado en la página Web del Indecopi. Es preciso tener en cuenta que se puede conciliar con la parte infractora en cualquier momento antes de que se notifique la resolución final y el procedimiento se dé por finiquitado. **(4) Nulidad y Posterior Cancelación de Partida Registral**, este procedimiento se puede iniciar con el objetivo que se declare la nulidad de una partida registral en la cual se ha registrado una obra afectando derechos de autor o se ha brindado datos falsos o inexactos, estas acciones de nulidad se pueden presentar en cualquier momento para poder salvaguardar los derechos.

Diego Olórtegui Gonzales¹⁰

Uno de los primeros trabajos del expositor fue elaborado de la mano con un guionista independiente con quien diseño un comic llamado *The Berserkers*. Las cuatro imágenes representan las páginas del cómic dibujado a lápiz y entintado a mano, el proyecto se envió a una editorial para ser financiada, pero no tuvo respuesta y quedó como parte de su portafolio, se debe tener en cuenta, que no es solo dibujar bien a un personaje preferido o ponerlos en diferentes situaciones, sino es aprender a manejar el arte secuencial de cómo narrar una historia que es lo primero que las editoriales observan.



Actualmente, los dibujos se suelen cargar en redes sociales e incluso en páginas web como *Artstation*, *Behance* o *Deviantart* que hace unos años era muy visitado, donde Marvel y DC revisan los diseños para contactar directamente a los autores independientes de comics. Uno de los diseños que realizó el autor causó interés en *Marvel* por el cual se convirtió en uno de sus diseñadores, a continuación, se observa el diseño.

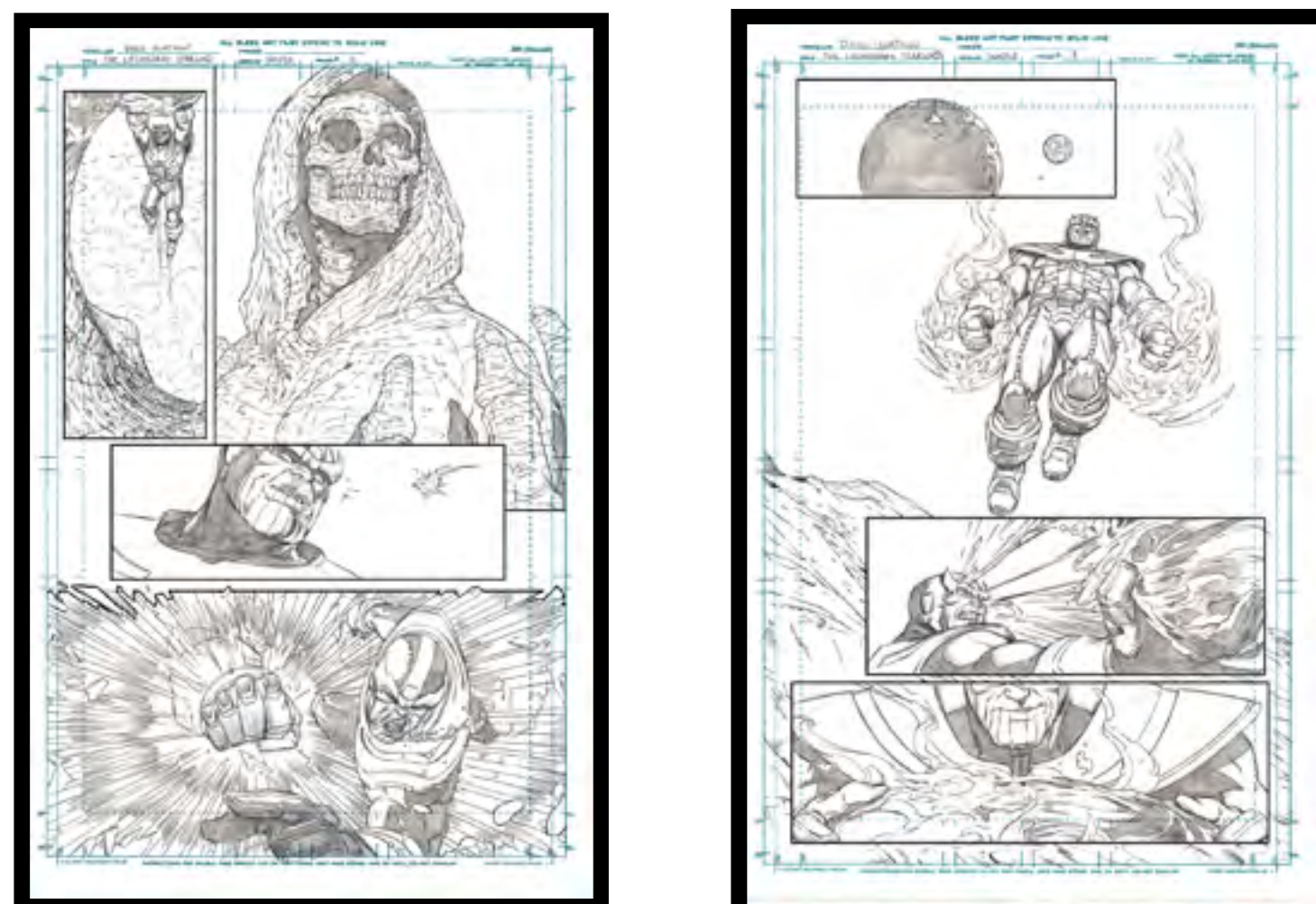


¹⁰ Artista peruano de cómics para la editorial estadounidense *Marvel comics*. Trabajo en Animación 3D entre el 2008 y 2010 en las empresas *Dolphin Films*, *Aronnax Films* y *Dreams Entertainment*. Desde 2016, trabaja dibujando para la *Casa de las Ideas*.

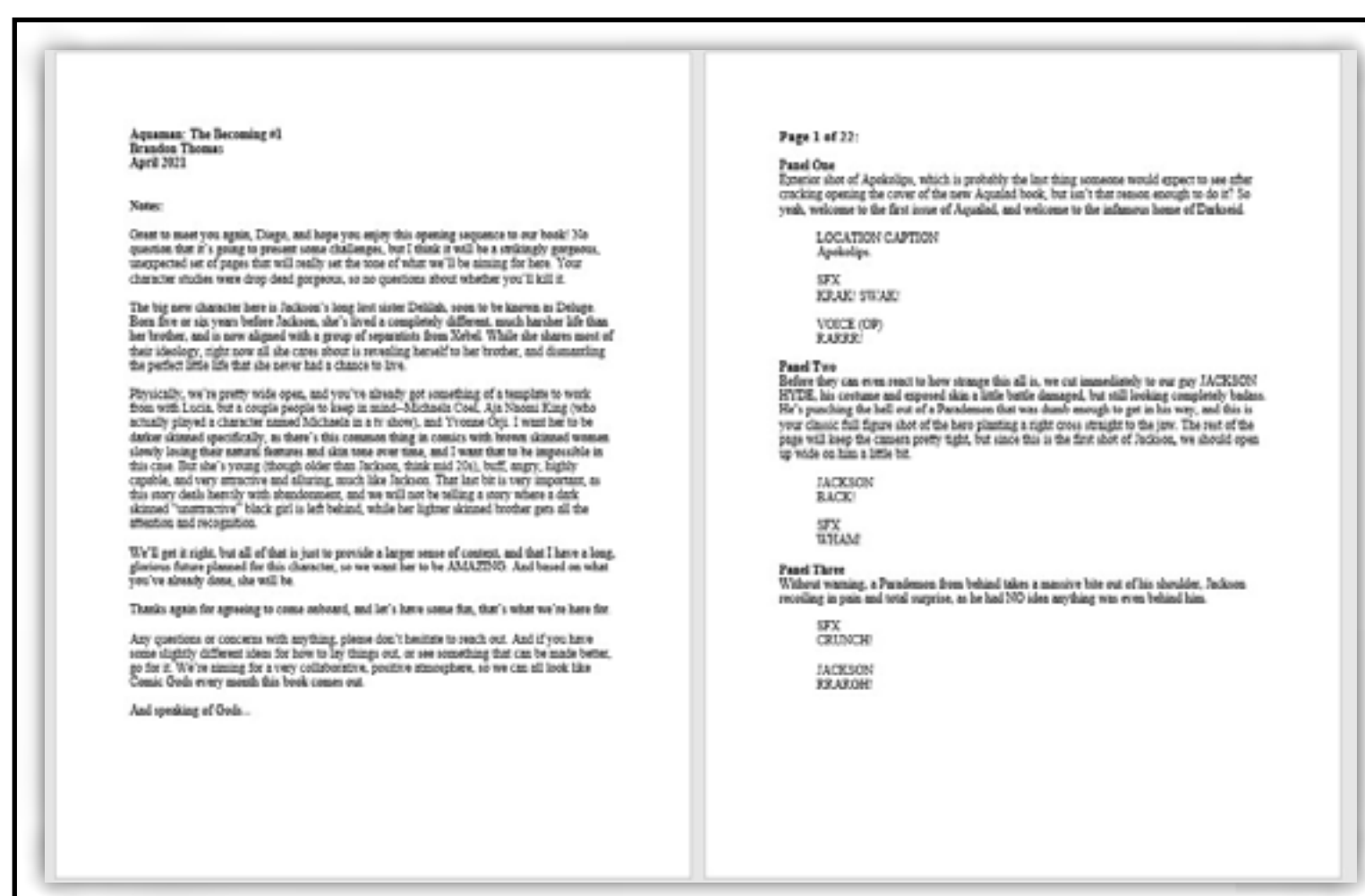
El arte secuencial es básico para los cazatalentos que piden realizar pruebas para tener la opción de trabajar en una casa editorial. En el siguiente ejemplo se recibió un primer guion de muestra de *X-Men ultimate* para hacer cinco páginas de diagramación e ilustración, primero, pidieron un boceto para su aprobación para luego proceder con el dibujo a lápiz y ver las piezas finales.



El cazatalentos ve los bocetos y da recomendaciones básicas como resaltar a los personajes hacia la cámara y poner más primeros planos, después se envía un segundo guion como una prueba final del cómic de *El Legendario StarLord* cuando se enfrenta a *Thanos*. En estas imágenes se muestra los cambios realizados de acuerdo con lo indicado por el cazatalentos de Marvel que fueron enviados, revisados y respondidos meses después.

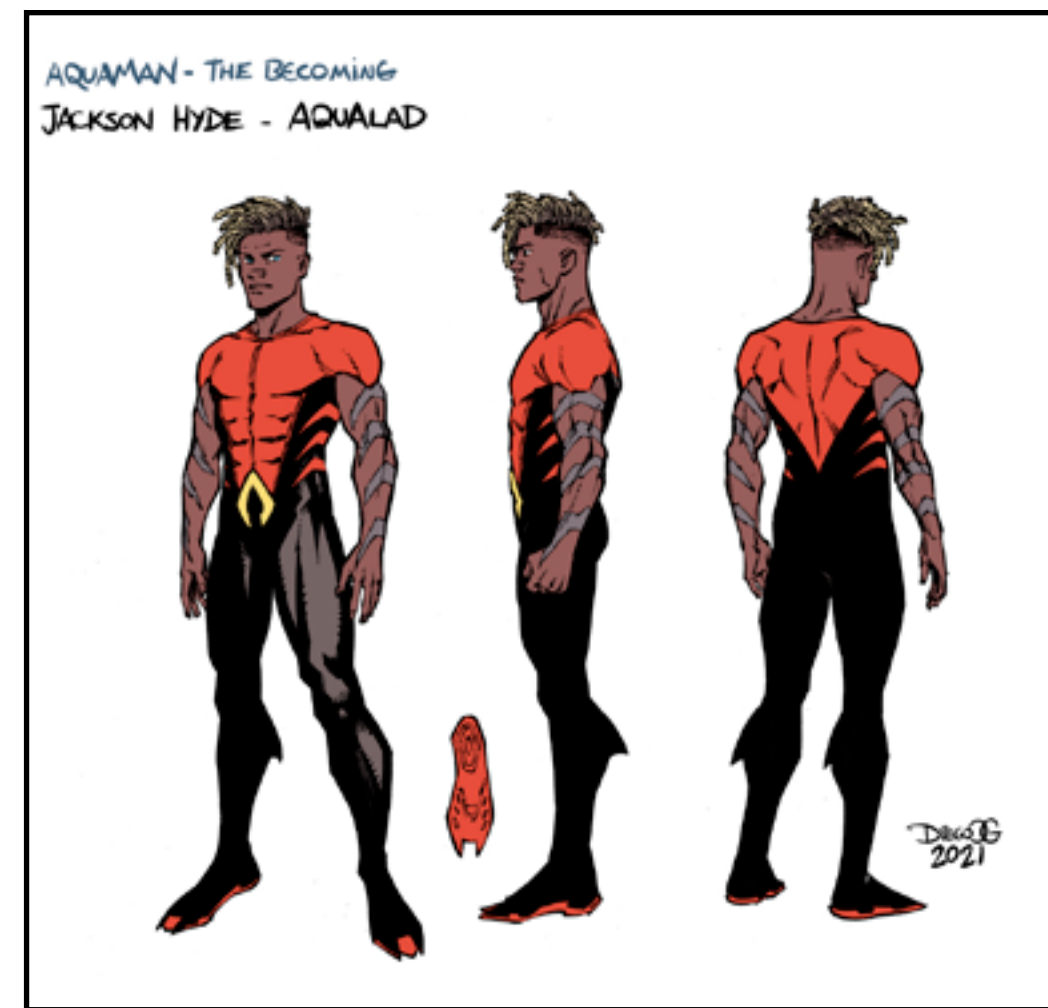


En la siguiente imagen podemos observar un guion del proyecto de *Aquaman: The Becoming*.

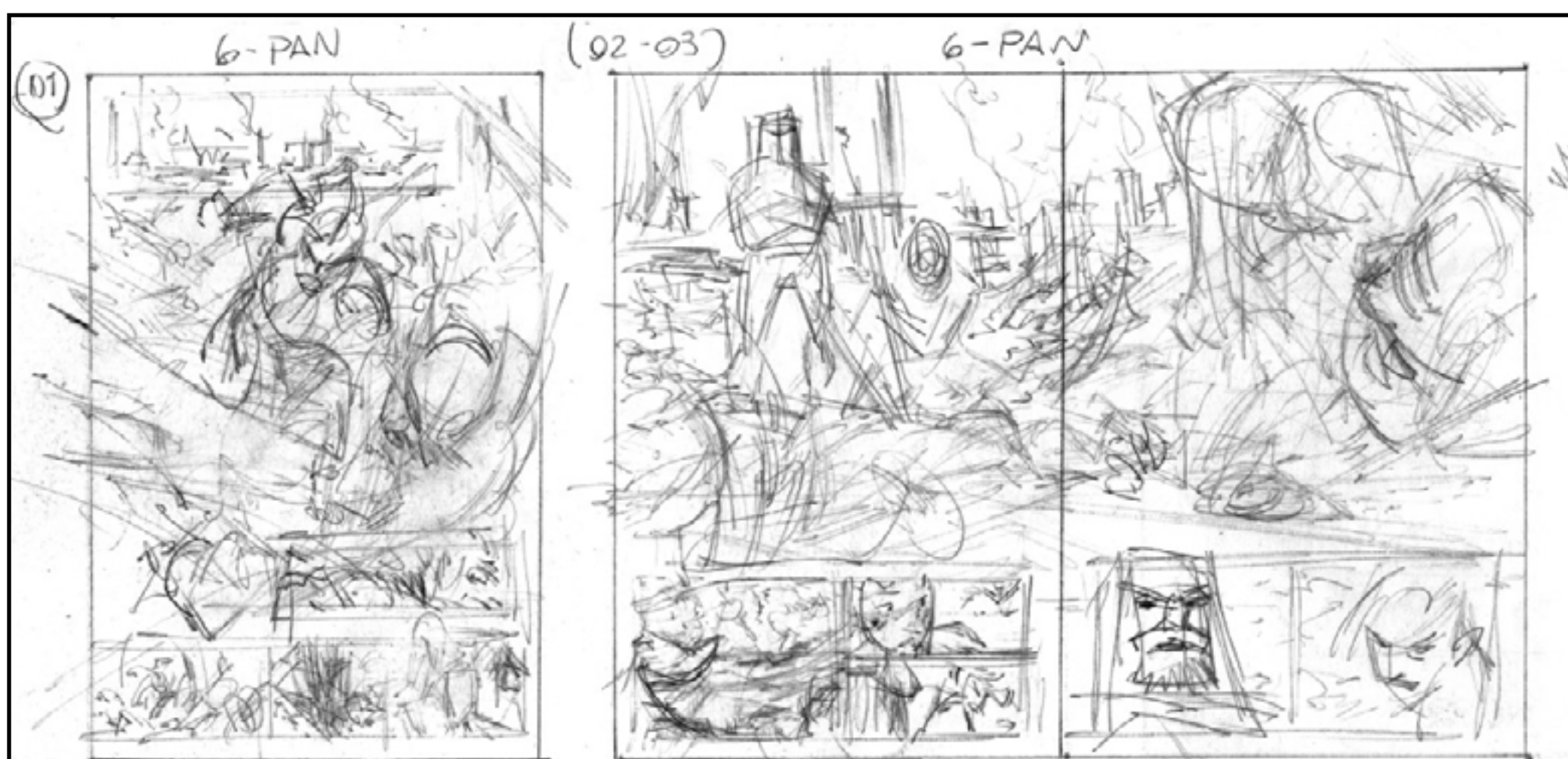


Con el guion en la mano, lo primero que se debe hacer es leerlo a conciencia porque en base a ello se va a armar el esqueleto de todo el cómic que es importante. El guion es de *Brandon Thomas*, quien inicia con un saludo en la primera parte y en la segunda parte tenemos las páginas del cómic, el guion es bien detallado, cada panel tiene una pequeña descripción, tiene las onomatopeyas y los mismos diálogos que dicen los personajes, para

diagramar, ilustrar, entintar y colorear, uno trabaja como director en base a la información del guion que tienen. En el panel uno dice: “El exterior de Apokolips es probablemente la última cosa que alguien esperaría encontrar”, se describe un plano de localización que es *Apokolips*, el mundo de uno de los villanos del universo de *DC*. En el Panel dos se describe un plano que debe llamar la atención con la presentación del personaje en acción golpeando a un enemigo, y tiene que ser muy impresionante tanto para el editor como para el guionista según la imaginación de ellos.



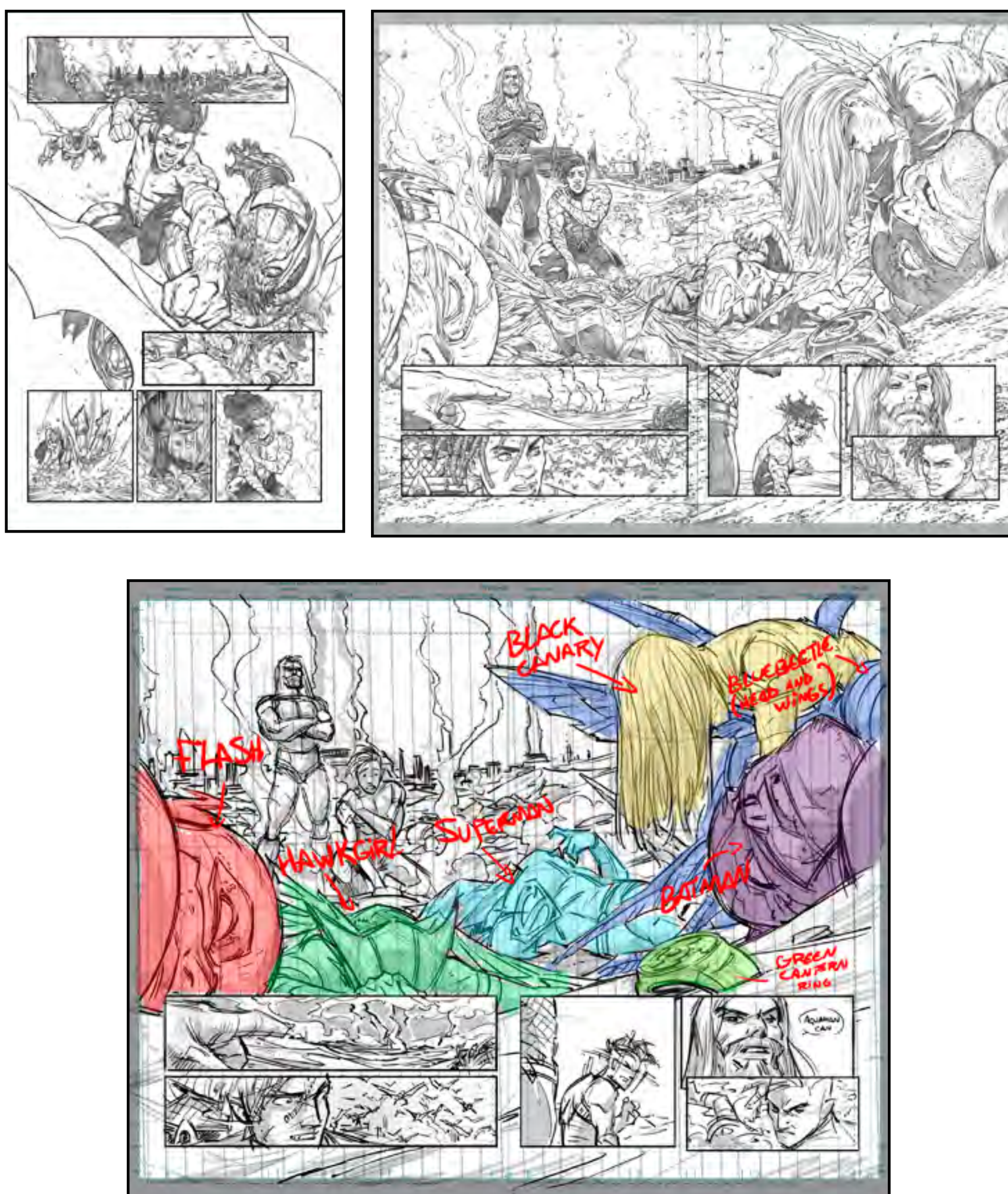
En *DC* como también en *Marvel*, Diego fue el artista principal quien brindó cierto estilo al diseñar a los personajes ya predefinidos.



Para iniciar con la elaboración de la diagramación e ilustración del guion, se envían los artes iniciales, aunque no siempre es necesario, al traje original del personaje de *Aquaman* le hicieron pequeños retoques, la planta del suelo está más estilizada, los costados más llamativos, el pecho también, el peinado, y el símbolo de Aqualad, luego de culminar con el proceso de elaboración del personaje, comenzó con el proceso del boceto en una hoja de papel pequeño, aunque otros ilustradores empiezan el boceto de las páginas Wacom u otras tabletas. Este es el primer boceto que cuenta con página dos y tres como páginas dobles y la primera como página individual.



Es un boceto casi inentendible, pero le ayuda mucho con la idea de donde se puede establecer los paneles, la posición de los personajes y toda la acción, luego se escanea para trabajarlo con programas informáticos, es un proceso que demanda tiempo y es minucioso. Un boceto más elaborado se envía al editor para que pueda observarlo y dar sus impresiones o cambios si es que hubiese alguno. En la imagen que está a la derecha, se muestra a *La Liga de la Justicia* muertos en el suelo, según el guion, el personaje principal tenía una visión de ese hecho, por lo tanto, tenía que quedar bien en claro los personajes que estaban porque los superhéroes en los cómics van rotando, no siempre se encuentra a los mismos, es importante que cuando se retire a un héroe no haya contradicciones en lo que está ocurriendo en otros cómics, en este caso los editores al no distinguir a los personajes solicitaron mostrar qué personajes estaban ilustrados que fueron señalados con colores y enviados como respuesta.

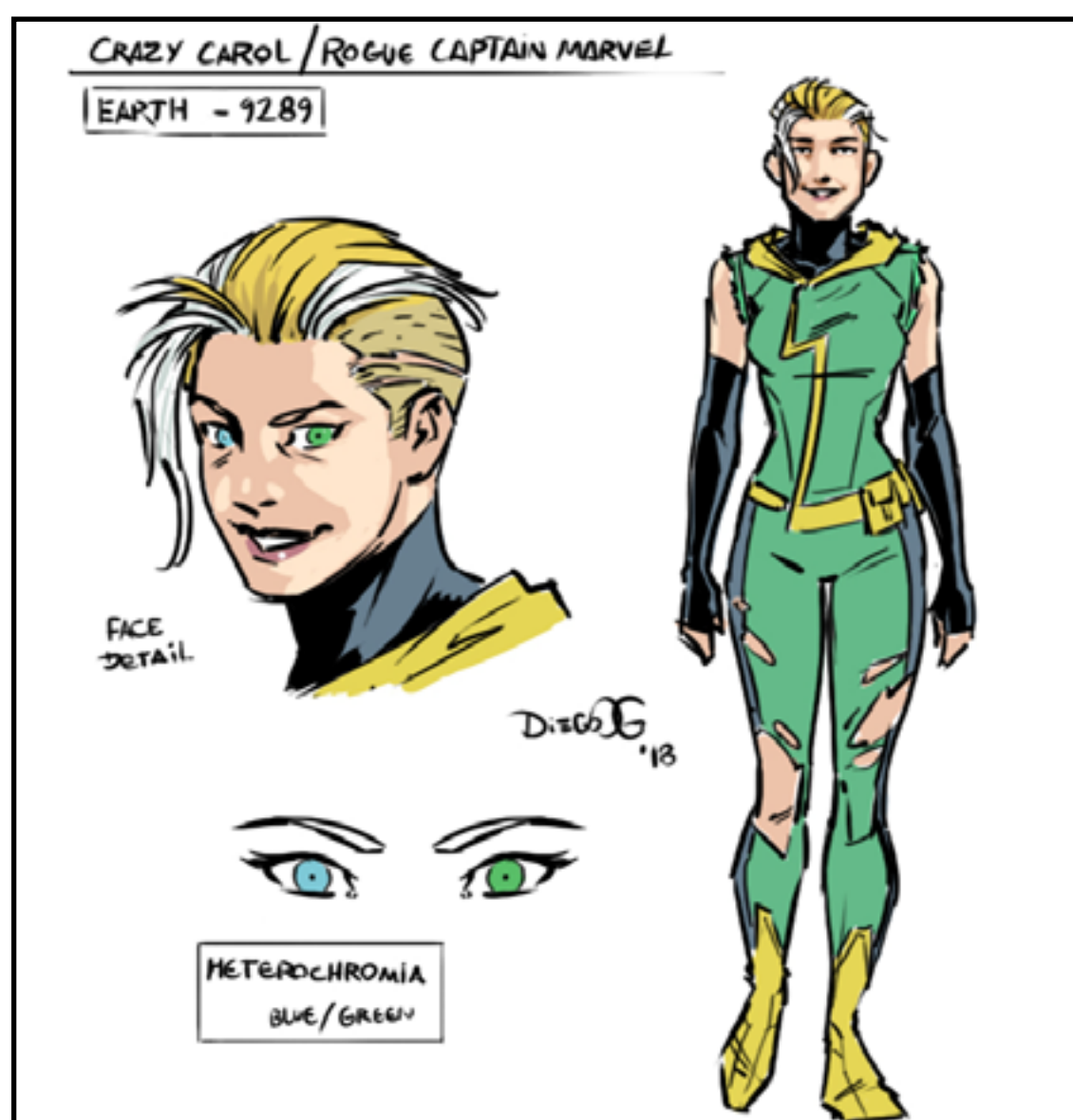


Después con el visto bueno de los editores se concluye el dibujo final, se debe tener en cuenta que el cómic está dentro de una industria muy grande, el trabajo no es algo que se pueda hacer solo desde un escritorio para sacar un cómic mensual, tal vez en otros lugares lo hacen, pero es muy difícil, en el proyecto que se está comentando, una persona solo se dedica a hacer el dibujo a lápiz, después de ser evaluado el dibujo pasa al entintador, quien al culminar lo envía al colorista y de ahí a un Letrista que da el toque final al arte para luego devolverlo a todo el equipo y puedan dar su opinión sobre ello.

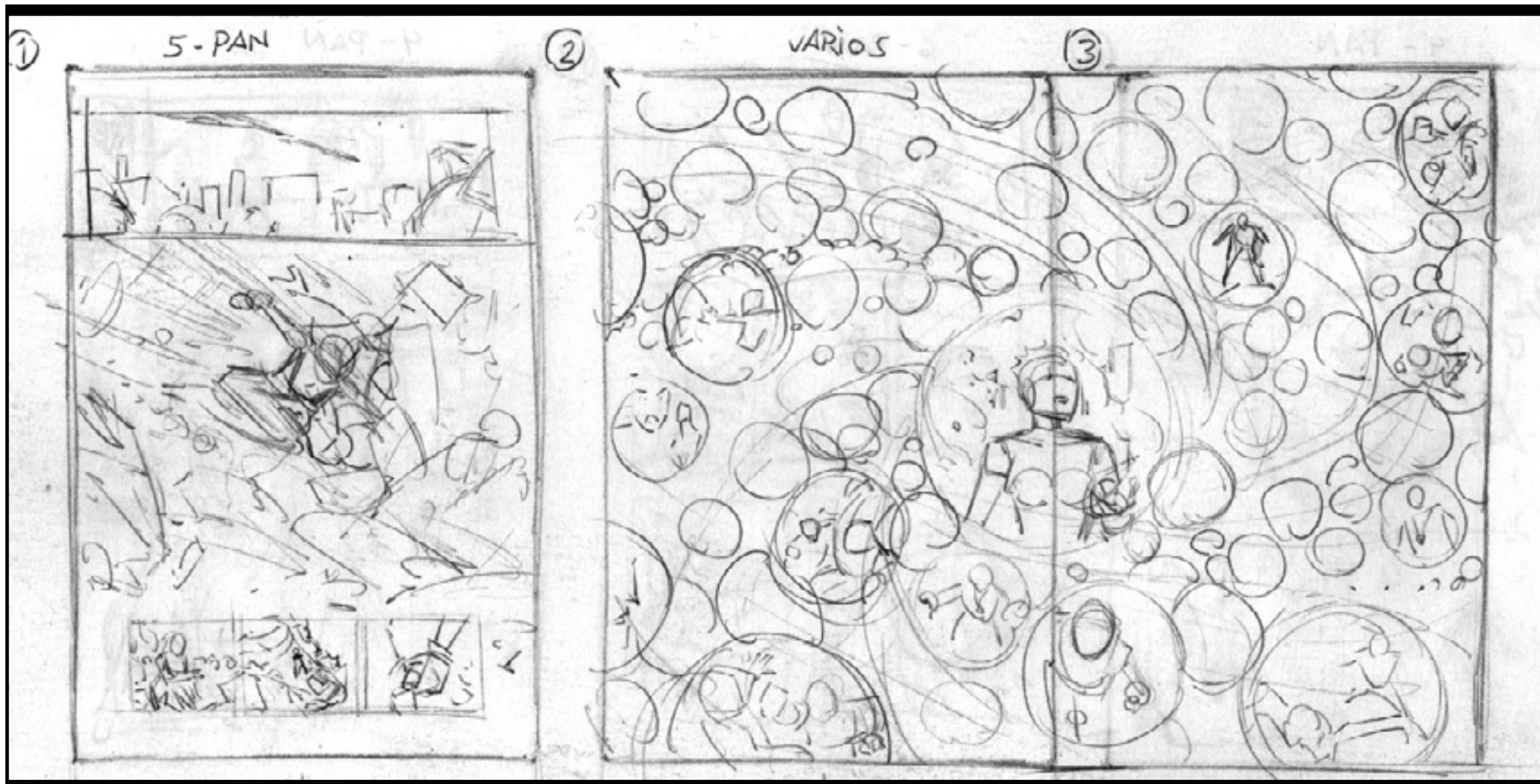


Las siguientes imágenes son del guion de *Capitana Marvel* que salió cuando se estrenó la película *Infinity War*, el guion es presentado de una manera muy detallada, en la página uno se muestran cuatro paneles, en el primero se describe un primer plano de establecimiento de una ciudad donde se observa algo que va descendiendo del cielo, en el panel dos pide mostrar una imagen grande de *Capitana Marvel* golpeando a un villano llamado *Blastaar*, donde habrá una pequeña conversación, luego en el panel tres en la parte inferior con un plano largo que presenta a los personajes, y planos pequeños de unas cuantas acciones. Las páginas dos y tres piden la ilustración de *Capitana Marvel* conectada a sus otras versiones en el multiverso, en las siguientes imágenes se observa dos diseños de personajes de Marvel con detalles específicos.

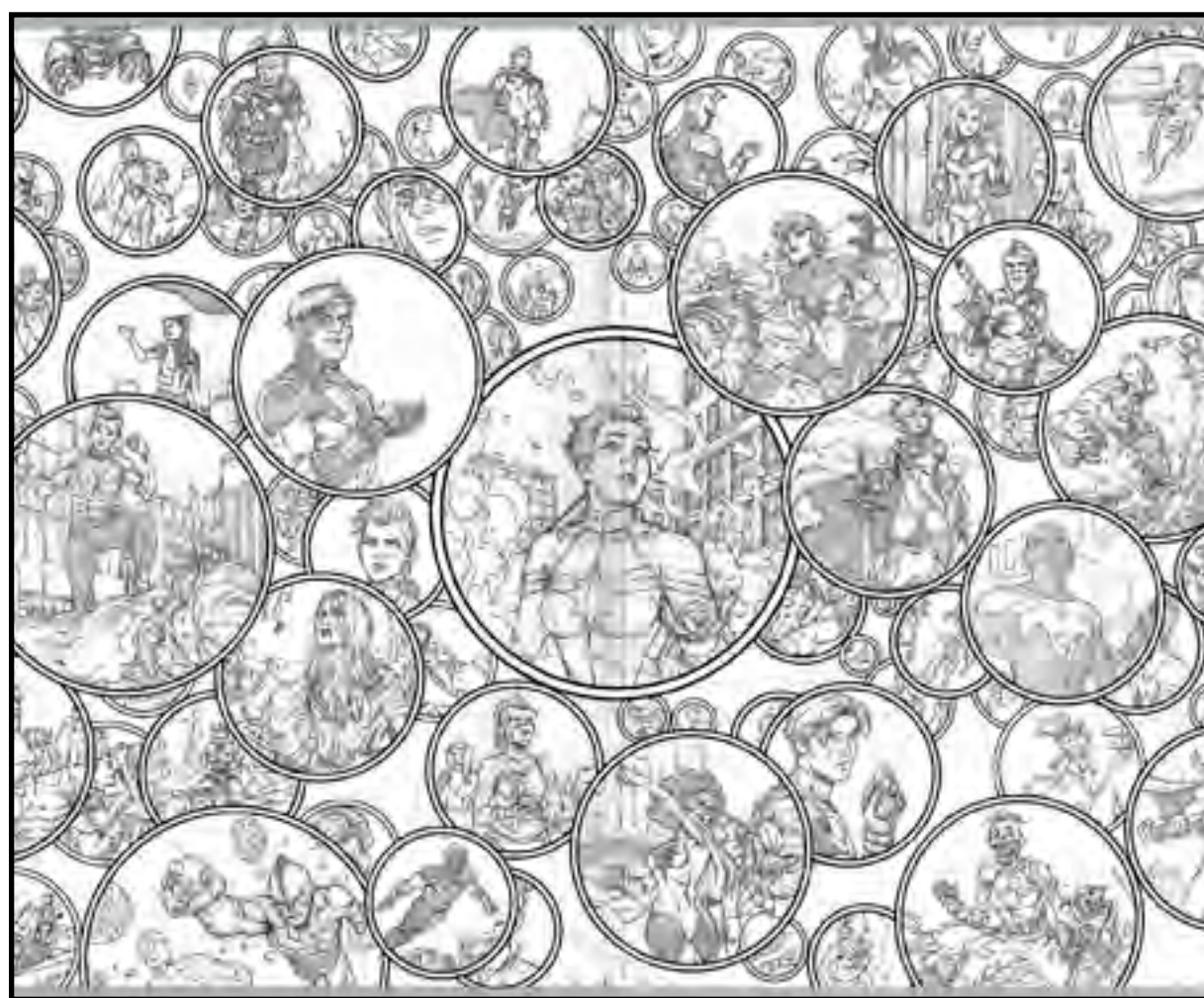
<p>PAGE 1</p> <p>PANEL 1 New York City. Present day. Slim panel across top of page. There's a crowd looking/pointing up and something bursting through the atmosphere...fast</p> <p>SFX: FWBOOOOM!</p> <p>PANEL 2 Big shot of CAPTAIN MARVEL, pummeling BLASTAAR as they crash into the city streets. (link: http://marvel.wikia.com/wiki/Blastaar_(Earth-610)/Gallery)</p> <p>DX: CRAAAAAA!</p> <p>CAPTAIN MARVEL: I don't know how you escaped, <u>Blastaar</u>, but I'm telling you now: STAY DOWN!</p> <p>BLASTAAR: <u>No!</u></p> <p>PANEL 3-5 are a small series of panels lining the bottom of the page</p> <p>PANEL 3 Carol is dusting herself off, but notices the almost panic in people's eyes, some running.</p> <p>PANEL 4 She stands and looks at the damage done to the streets and nearby buildings, with her and <u>Blastaar's</u> unconscious body at ground zero.</p> <p>CAPTAIN MARVEL: (small text) No...</p>	<p>PAGE 2-3 SPREAD</p> <p>Have fun here. You have lots of room to play with new designs and looks for everyone who has been Captain Marvel: Mar-Vell (in his classic outfit and another in the Kree uniform), Spectrum/Monica Rambeau, Garris/Vell, Phyla-Vell, Noh-Varr, and other Carols. There should be 2-3 of each. Some can be close-ups, others fighting <u>Blastaar</u>, (redesign if you'd like in some, but keep him recognizable, please). Where possible, show that these Captains Marvel are holding reality stones, too (in hand, a ring, a necklace—all glowing as they communicate)</p> <p>In the center is Carol, looking around, holding the Reality Stone in her hand. This is her current <u>look</u> in the center of the <u>multiverse</u>.</p> <p>CAPTAIN MARVEL/CAROL DANVERS: To defeat <u>Blastaar</u>, without endangering so many?</p> <p>Lettering note - these can overlap/go to various versions of the other Captain Marvels.</p> <p>CAPTAIN MARVEL/CAROL DANVERS NARRATION: The Reality Stone I was given allows me to tap into the multiverse and speak to others who possess it in their worlds.</p> <p>MAR-VELL: I found the Negative Zone to be the best place, but his power increases there, so careful.</p> <p>MONICA: Sonic wavelengths to the skull overloaded his senses...</p> <p>PHYLVA VELL: A swift burst of quantum energy, repeated at rapid pace put the foe down quickly.</p> <p>NOH-VARR: I punched. A lot.</p>
---	---



Se muestra un plano de la cara, uno poco el detalle del traje y uno que otro detalle apuntado, el boceto está en una hoja Bond, en la primera página se muestra cinco paneles en plano detalle, el plano de presentación del personaje peleando y otros tres planos que detallan acciones, la siguiente es una página doble donde se muestra al personaje principal en una burbuja grande rodeada de otras burbujas pequeñas de los otros universos comunicándose.



La siguiente imagen es el boceto en digital para que el editor lo entienda mejor. No es necesario saber todo de otros personajes de los cómics para diseñarlos, se puede preguntar a un artista sobre su personaje preferido y todo lo que es su historia, los artistas no tienen tanto tiempo para leer los cómics en sí, pero recomiendan la documentación sobre cada proyecto que existe, los personajes, sus últimos cómics o también pedir al editor que envíen los últimos 10 cómics del personaje.

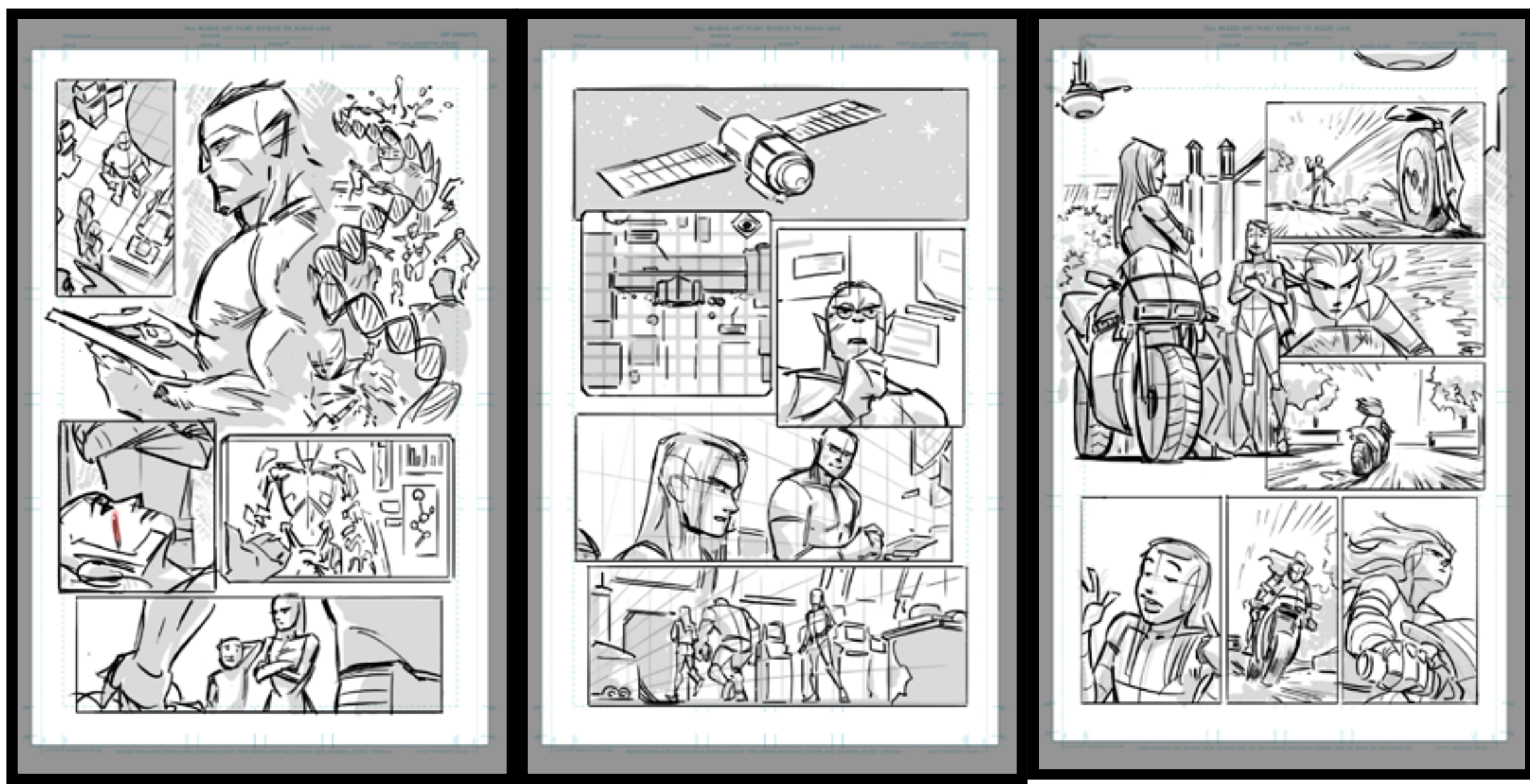


Por ejemplo, para el diseño de *Miss Marvel* en el cómic 23 y 24 donde se especificaba que en la introducción del personaje tiene que salir un especial de los inicios del personaje, el editor me envió 20 cómics que habían salido hasta el momento de *Miss Marvel*, los estudié viendo las características de los personajes, la personalidad, y en base a eso dibuje al personaje.



En el proceso de diagramación se basa en proyectos, en el caso del cómic de *X-23*, el boceto está hecho en *Cintiq*, pero previo a un boceto dibujado en una hoja A4 pequeña, en estas páginas se muestra una conversación entre tres personajes que vendrían a ser *X-23*, su hermana y *Hank McCoy (Bestia de los X-men)*. En el primer cuadro de la página se observa un plano de establecimiento de lo que vendría a ser un laboratorio con una vista desde arriba de los personajes en general, en el segundo cuadro se observa al personaje Bestia que está contando una situación sobre un personaje, en el tercer cuadro Bestia habla mientras se observa al otro personaje en la camilla, luego se observa que el personaje muestra información en una pantalla de computadora señalado con la mano, en el último cuadro se remarca que los otros dos personajes están hablando en ese momento mientras que la cámara se coloca detrás del personaje Bestia.

Boceto



Dibujo

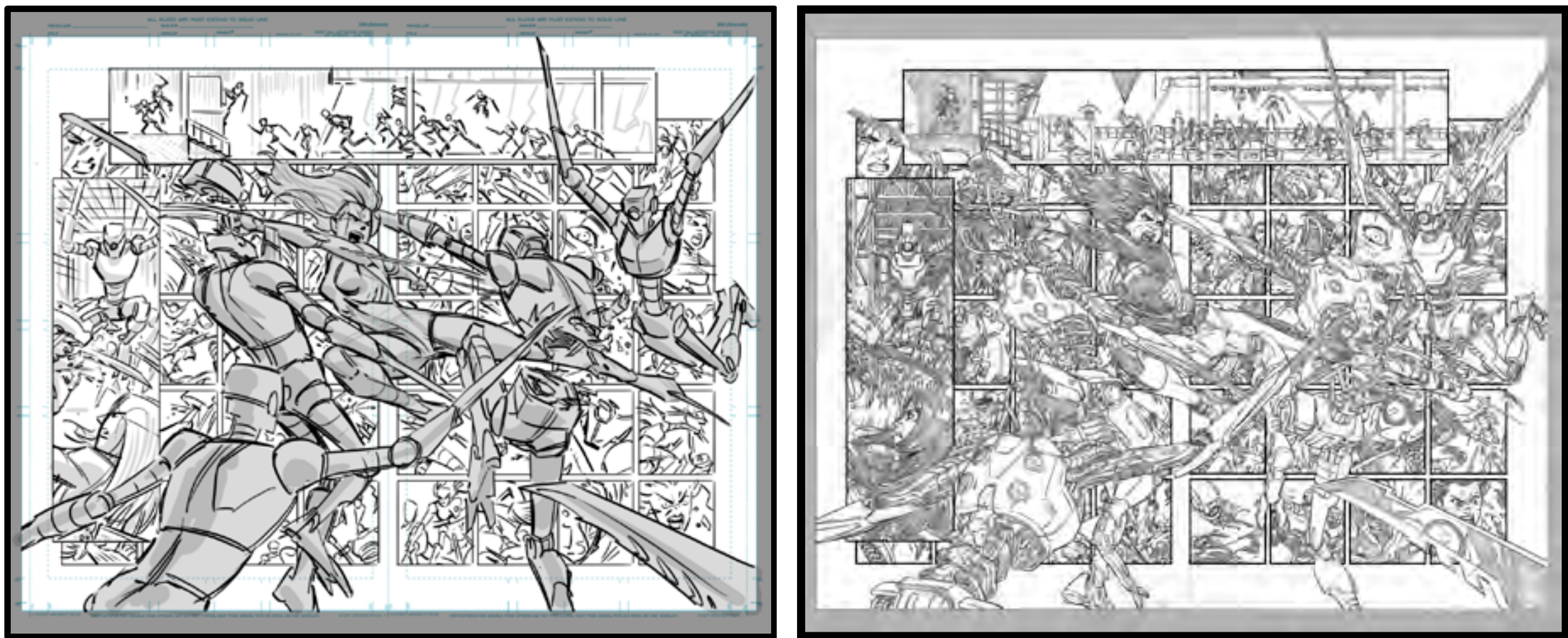


En la siguiente página se narra un poco más lo que va ocurriendo con la historia, detalles que se van comentando entre los personajes, en la tercera página se muestra otra escena fuera del laboratorio, para colocar el ojo del lector se dibujó un plano grande estableciendo el lugar con un árbol que está afuera de la mansión de los *X-Men*, luego mediante planos más pequeños, como una secuencia, se muestra la acción siguiente donde el personaje se retira, mientras que en los últimos tres planos se enfoca más al personaje que se está despidiendo no como secuencia en vertical sino en horizontal.

Las siguientes imágenes son los dibujos a lápiz, se establece un poco más clara el ambiente del laboratorio, la camilla y los personajes que se encuentran ahí, en el segundo plano se organiza toda la información del personaje hablando y se indica otras acciones con la cámara por detrás de uno de los

personajes, enfocando a los otros dos personajes, en las dos primeras páginas ya se remarcó desde el boceto las conversaciones de estos tres personajes, la tercera página es una escena aparte donde se mira más claro el tema del cambio de escenario, al personaje encima de una moto conversando con el otro, una casa de fondo y árboles, también se muestra los diferentes planos en los que se va manejando la acción y como estos le van dando fluidez a toda la conversación. En un inicio el personaje de fondo se despide mientras que el otro arranca su moto, pero en el guion especifica que el personaje de fondo se está despidiendo y el otro se va a medias para pasar a un monólogo interno, un plano más íntimo del personaje en la moto y luego se marca el camino.

A continuación, observaremos una doble página de escena que según el guionista se debe mostrar al personaje principal peleando con unos enemigos y varias escenas de golpes, acciones, saltos y esquivar. Todo eso será posible gracias a la diagramación que es el cómo se presenta toda esta página de una manera más impresionante.



El plano que se encuentra a la izquierda en vertical y el plano que está en horizontal arriba, no fueron escritos en el guion, se hizo con el fin de establecer al lector de qué estaba sucediendo, aunque lo más importante era la escena de pelea que se encuentra en grande, pero es parte de la narrativa presentar esta escena impresionante de pelea del personaje. En un evento de golpes no es recomendable poner cuadro a cuadro a los personajes peleando, es mejor colocar al personaje peleando a golpes con los villanos en grande, para después mostrar como resulta toda la batalla con el personaje ya tomando el control. Se da vértigo a la escena colocando una cantidad grande de planos donde se detalla todo lo que está ocurriendo, el personaje golpeando, pateando, esquivando, planos detalles de los enemigos, planos detalles del héroe, todo lo que estaba en la mente como artista, pero detallando que la pelea es grande, los enemigos son numerosos y que le está costando bastante tiempo a la heroína. Como todo sucede en dos páginas, se tiene que hacer sentir al lector que la pelea dura como una hora para que así no pase esta doble página en segundos, y se quede analizando cada detalle de los planos.

En la imagen se pueden apreciar a mayor detalle toda la acción con los elementos en primeros planos, los robots con cuchilla en vez de manos, incluso una cuchilla está en un primer plano dando a entender que hay alguien más allá de los que se puede apreciar, otro personaje en un segundo plano cerca de cámara, otros personajes realizando diferentes acciones como el personaje que está al fondo saltando a punto de atacar y el personaje principal realizando varias acciones para vencer a estos enemigos.

El primer plano tiene como función colocar al lector dentro de tanto revoltijo que inicia en una fábrica con la aparición de varios enemigos que van hacia el personaje principal, luego está el plano vertical que acentúa el hecho de que hay villanos que están cada vez más cerca para después rematar con esta escena de pelea y toda la acción que está por detrás de los otros paneles. Las siguientes imágenes son de un nuevo proyecto del cómic *Black Hammer* escrito por Jeff Lemire, uno de los mejores guionistas de la actualidad, el sello *Black Hammer* es un título muy importante como personajes de editoriales grandes de *Marvel*, *DC* y *Dark Horse*. Este título se trabajó de la mano de varios artistas reconocidos como la guionista *Mariko Tamaki* ganadora del *Eisner 2020*. El cómic trata de temas sobre dimensiones y que los personajes lo desconocen, las tres páginas son tipo novela del siglo XVIII en Inglaterra, por esa razón la diagramación de la página es más mesurada, tradicional, no tiene cuadro sobre cuadro y se remarca los paneles.



Comienza con una discusión en la sala de una mansión con la cabeza del personaje saliendo de la viñeta para resaltar que está gritando e imponiéndose y se apoya con líneas de acción para pasar a un plano general donde se encuentran los personajes cerca de una chimenea interactuando, en el guion decía que un personaje estaba un tanto relajado, otro decía una tontería, el tercer personaje sollozaba tratando de explicar su situación mientras que el cuarto personaje se ponía en una onda más dramática, son varias acciones que uno tienen que tratar de encapsularlo lo mejor posible en ese panel y colocar todos los elementos que adentren al lector en la escena. Luego se acentúa la discusión de los dos personajes principales que están en esta escena, se juega un poquito con el plano y contraplano cuando interviene el personaje más grande, se muestra el enojo, el tono en el que está hablando, con la manera en la que se posiciona el cuerpo del personaje y el dedo que resalta una lección o advertencia de algo al personaje anterior como si fuera una novela mexicana.

En la siguiente página va fluyendo la narración y se muestra otras acciones que son típicas de novelas, la persona que interrumpe le coje de la mano, la otra le da una cachetada todo super histriónico, intercalo de planos abiertos y cerrados para que el lector sienta que el cómic está teniendo una fluidez adecuada para tener al final una revelación con uno de los personajes señalando al otro. Se juega con las perspectivas y los puntos de fuga. En el último panel de la segunda página el punto de fuga claramente va con la intención de mostrar a este último personaje que ha entrado en escena, poniendo las caras de reacción de los diferentes personajes.

Las siguientes imágenes son las páginas entintadas que remarcan las acciones, sin las líneas de acción, pero con fondo en blanco para que el colorista tenga la opción de poner un color base que capte el ojo de acción. En el segundo cuadro, el primer personaje que tenía un vaso en la mano ya lo deja sobre la chimenea y los otros personajes realizando una acción específica. En la siguiente página está más detallado para acabar con la última página mostrando las reacciones de las personas y del personaje que entró.



La portada es la primera cara que vende el producto que se va a leer, debe ser llamativa para estos fines, sin mostrar spoilers del cómic, por ejemplo, si se quiere informar que en tal cómic se va a narrar la muerte de un personaje, se puede trabajar como lo hicieron en el cómic: La muerte de Superman con el logo sangrando para que se genere dudas e inquietudes en el lector, los creadores de portadas presentan opciones para que todo el equipo creativo escoja cuál va mejor e incluso uno mismo puede dar una opinión. Para la elaboración de las portadas no es bueno limitarse, siempre va a depender de lo que uno quiere contar de la historia, tratando de captar el interés del lector. Lo primero que se debe tener en cuenta es que el logotipo del título ocupará una cuarta parte de la hoja y que la acción de los personajes debe estar en los $\frac{3}{4}$ de página faltante.



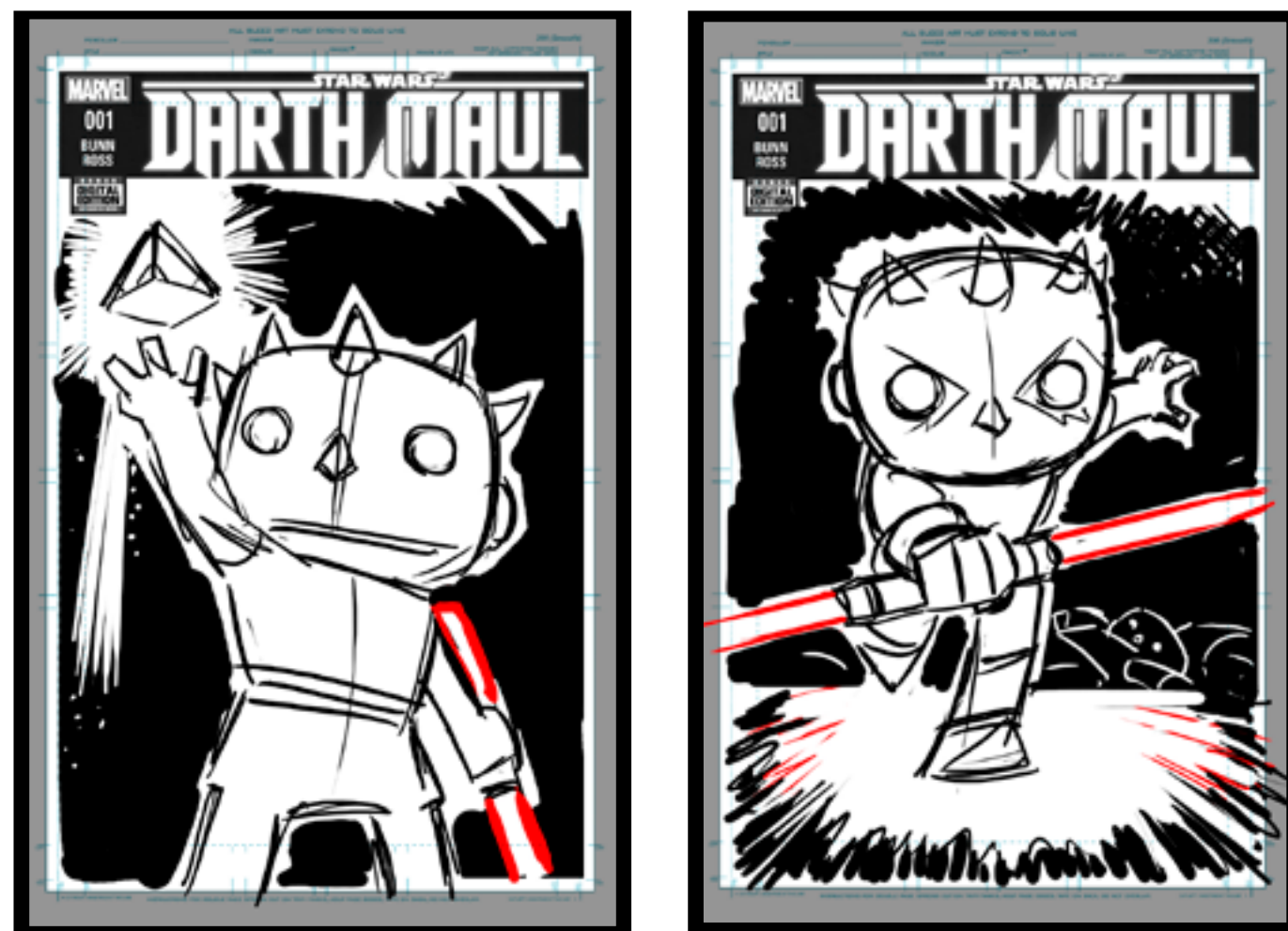
Para hacer una portada se tiene que leer todo el cómic y ser conscientes del contenido que va a ver en el cómic que ayudará a graficar mejor y a venderse. En el caso de las portadas variantes que son portadas coleccionables, se puede tocar temas de lo que está ocurriendo en el cómic o simplemente se puede hacer algo llamativo, ya que la compra se da más por el coleccionismo o por el artista que hizo el dibujo. Por ejemplo, la portada que hice de *Slapstick* es una portada variante.

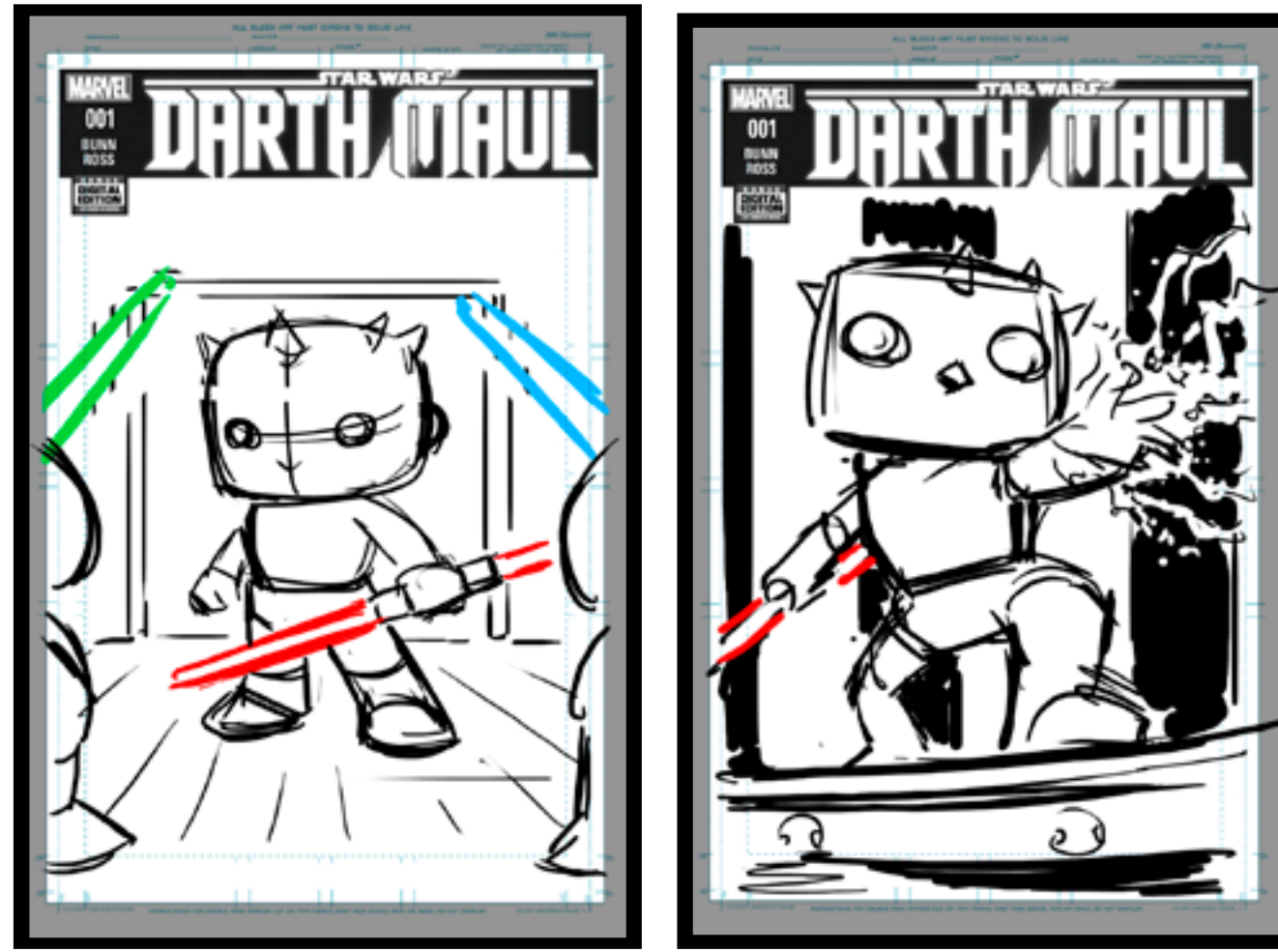
La portada *The Beserkers*, como proyecto independiente iba a ser presentada a Image, es *The Beserkers*, que tiene 5 páginas y una portada, para la elección se realizaron 4 diseños mostrando diversos aspectos de los personajes que

formaban parte del cómic. La primera portada muestra al personaje en un primer plano en modo salvaje, otro con el personaje gritando con la espada ensangrentada, la tercera portada con el personaje de perfil y la espada clavada al suelo, y la última opción donde el personaje terminó su batalla con gotas de sangre en un primer plano y su espada ensangrentada que terminó siendo coloreada y escogida. Lamentablemente el proyecto no se logró publicar, pero quedó como parte del portafolio, que es muy importante para tener cualquier ilustración de personajes, páginas de cómics de proyectos independientes, proyectos propios, todo lo que pueda decir al editor que uno es capaz de realizar este trabajo.

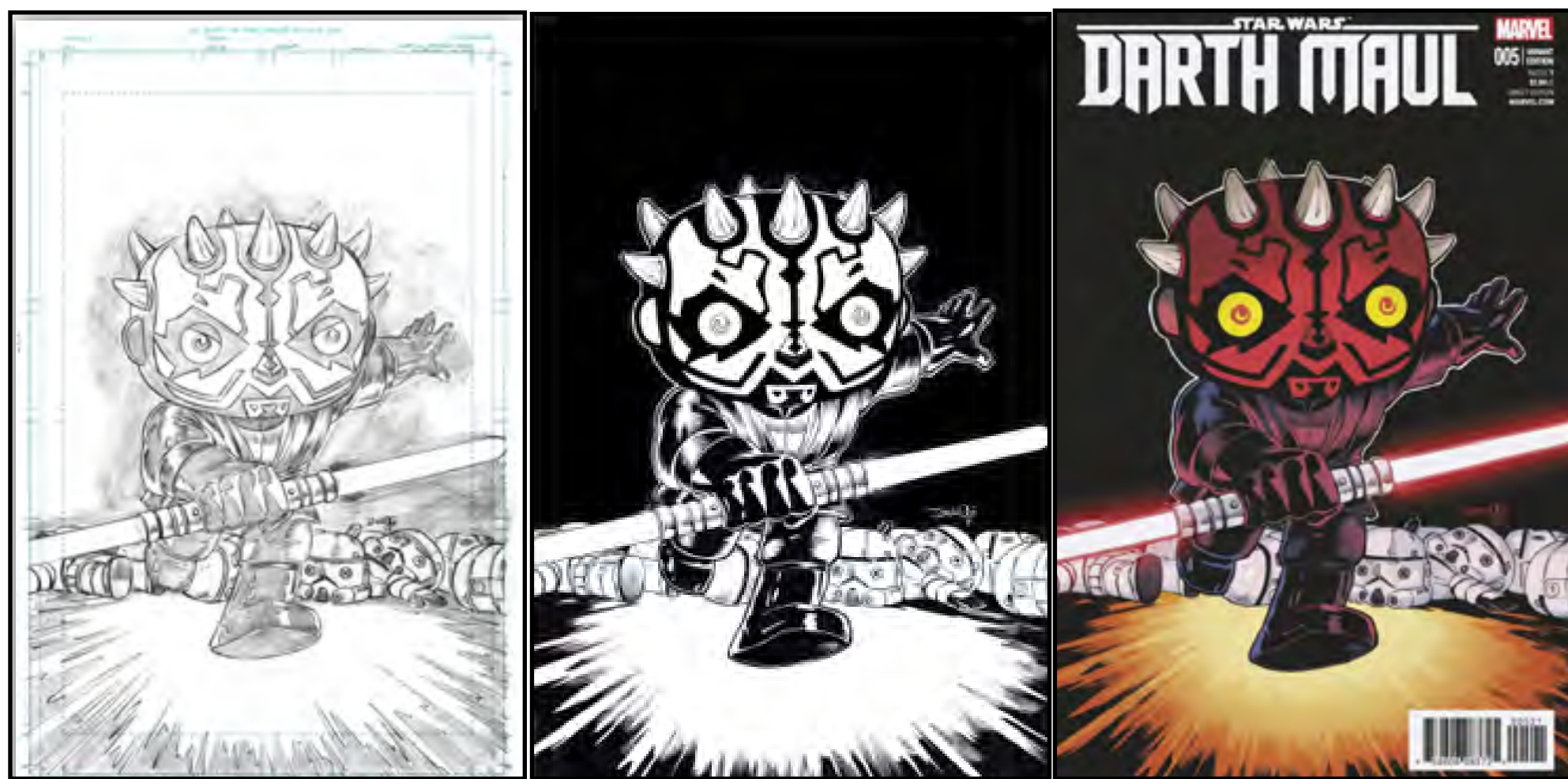


En la portada de *Funko* diseñada para *Star Wars*, que ahora pertenece a *Marvel comics*, la elaboración de la portada del cómic *Darth Maul*, estuvo bajo la supervisión de *Lucas Films*, este cómic funko es una portada variante que no debe tener contexto de lo que ocurre dentro del cómic, cuenta una historia ya planteada por los guionistas en base a su universo. Para la elección de la portada se diseñaron 4 ejemplos.



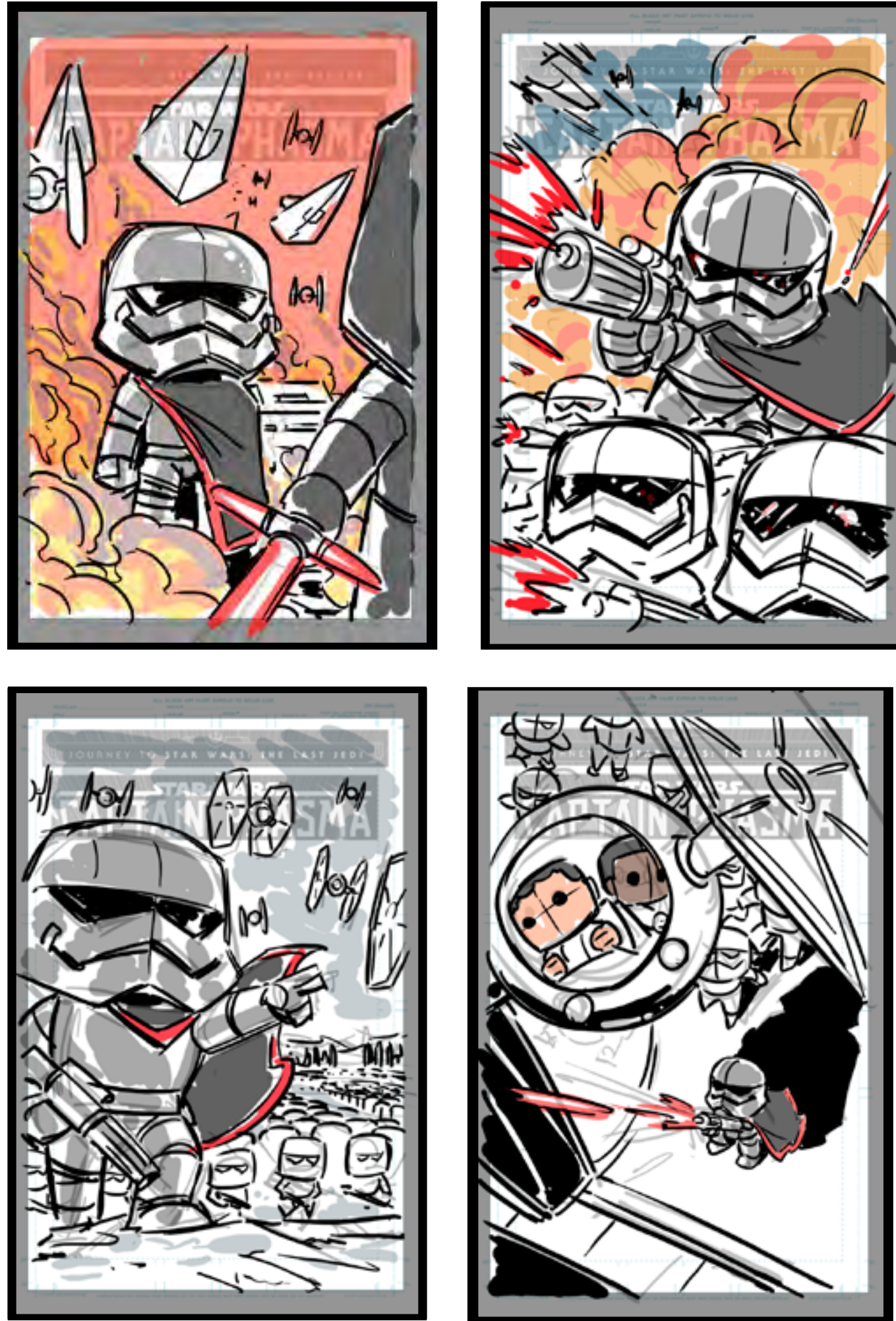


En la primera opción el personaje *Darth Maul* sostiene un olocrom que es un elemento muy importante dentro de su universo en forma de pirámide, en la opción se muestra al personaje yendo a la batalla empuñando su sable doble con personajes de fondo que ya había vencido, la opción tres era la icónica presentación de *Darth Maul* en la película episodio 1 donde *Qui-Gon Jinn* y *Obi-Wan Kenobi* están en el Hangar y se abren las puertas por segunda vez. En la última opción el personaje muestra poderes de rayo de la fuerza que realmente no tiene, la portada escogida por *Lucas Film* fue la portada número dos y las siguientes imágenes son el proceso de la elaboración de la portada.

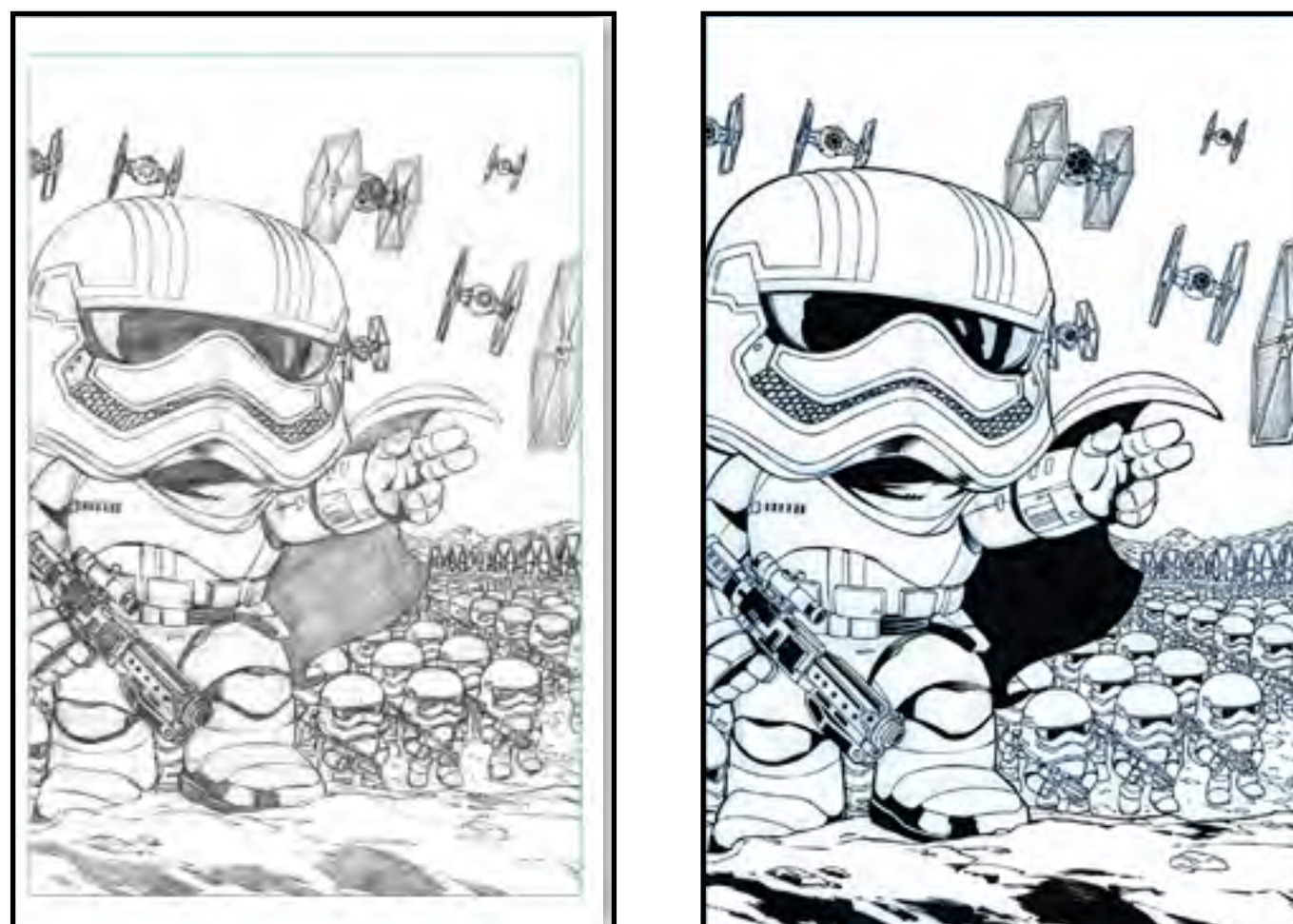


El primero es el dibujo a lápiz donde se muestra los detalles del personaje corriendo a atacar hacia el lector después de derrotar a sus enemigos, el segundo dibujo es el entintado donde se ha modificado algunos detalles como los parpados porque el muñeco funkko original no los tiene y el último es la portada a color ya terminada con la iluminación, sombras, el logotipo y los códigos de barras que son temas de impresión.

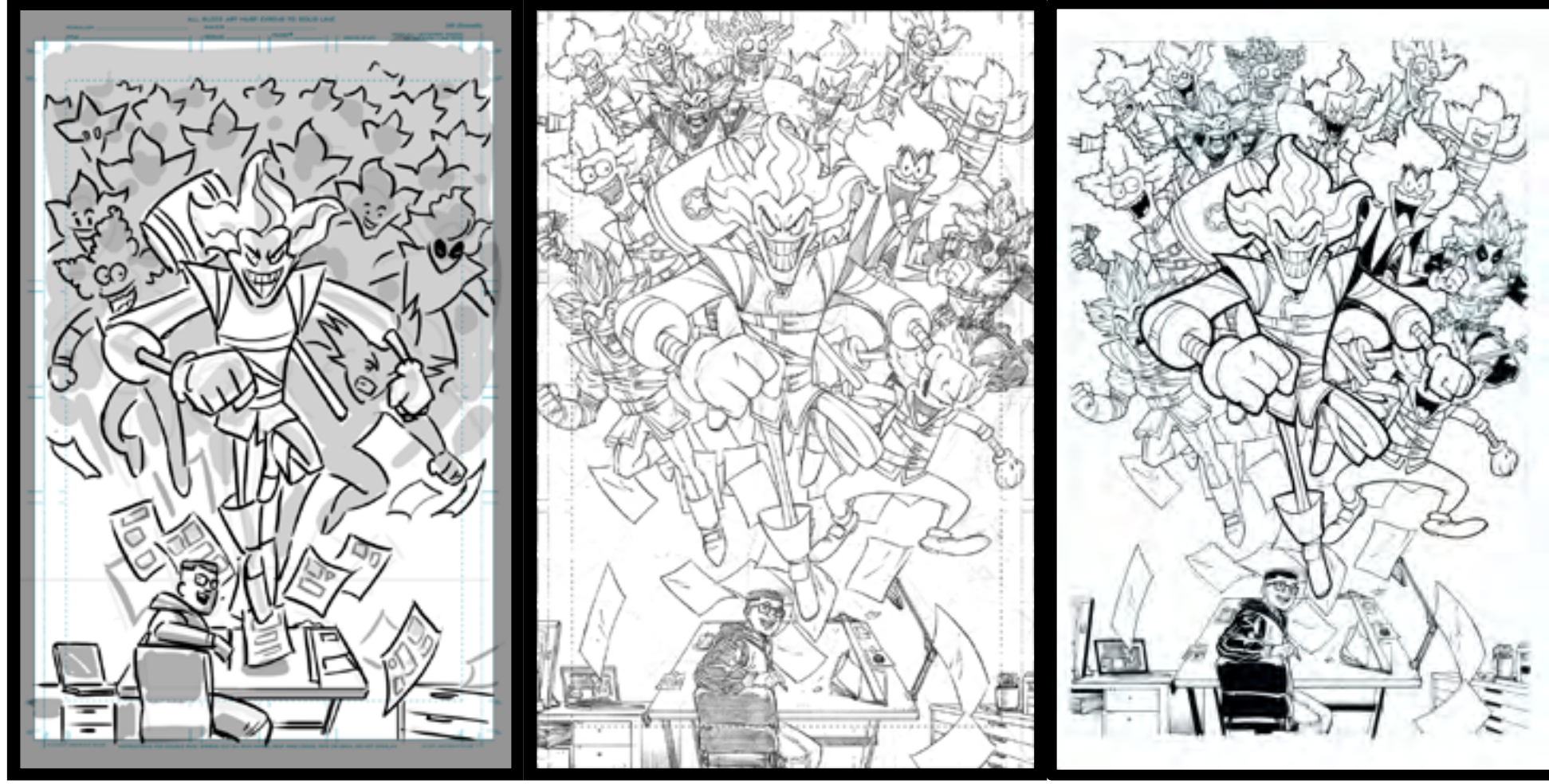
Las siguientes imágenes son los ejemplos de portada variante Funko para el cómic de *Capitana Phasma*, en el primer boceto el personaje está por detrás de otro personaje llamado *Kylo Ren* como en las ultimas películas de *Star wars*. En el segundo boceto la *Capitana Phasma* está como líder delante de sus subordinados en una batalla con una explosión de fondo y detalles llamativos para que el lector se sienta atraído, en la tercera opción el personaje principal está dirigiendo a sus legiones de subordinados hacia la batalla con naves de fondo que están siendo desplegadas como un ambiente de guerra y la cuarta opción es una escena de la película donde dos personajes terminan escapando de una base y los *Stormtroopers* terminan disparando a la nave y entre ellos está la *Capitana Phasma* a la vanguardia; estas cuatro opciones estuvieron a la merced de la editorial de *Marvel* y de *Lucas Film* quienes escogieron la portada tres.



En las siguientes imágenes se muestra el proceso de elaboración de la portada, en la primera imagen se observa la portada a lápiz de los personajes y la acción que está más detallada y después se muestra el entintado donde no hubo ninguna variación como en la anterior portada.

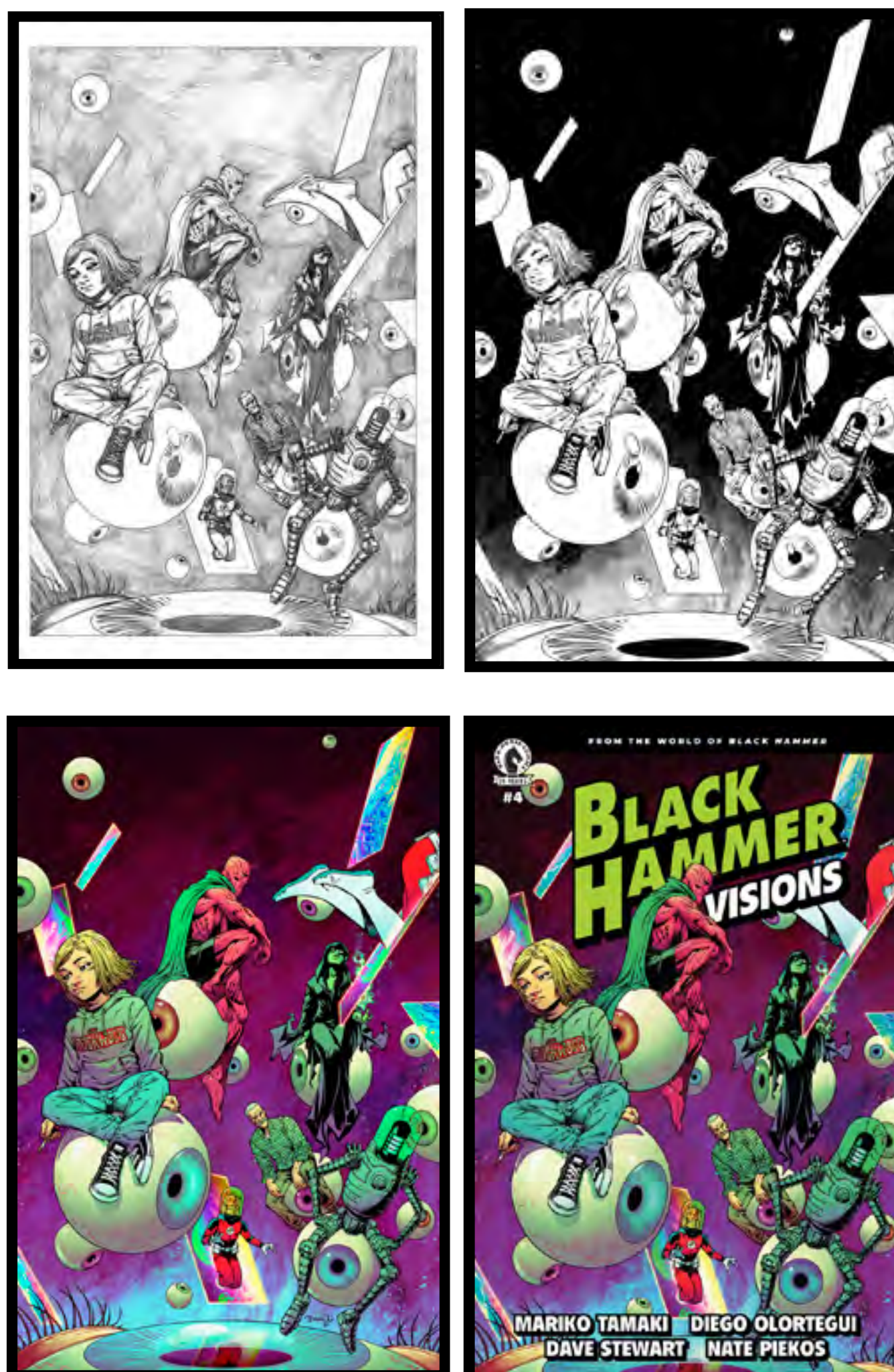


En la siguiente portada se observa Slapstick número tres, que también es una portada variante, la elaboración del diseño de portadas variantes 2, 3 y demás son diferentes al proceso de elaboración de la portada número uno. Por lo general en la portada número uno se trata de presentar al personaje o a los personajes del cómic, la elaboración de la portada fue libre, el personaje que está dibujado es *Slapstick*, quien es un personaje relativamente antiguo de Marvel cómics, él es una caricatura en 2D, en este universo el personaje es un dibujo, más no alguien “de carne y hueso” como sucede con otros personajes en el universo de otros cómics.



Se muestra al personaje principal saltando hacia la cámara a lado de todas sus variaciones, se plasma a la versión antigua de *Slapstick* ubicada en la parte de atrás, los demás personajes fueron productos de la imaginación con estilos de otras caricaturas como anime o series norteamericanas, los *Simpson* y *Dragon Ball*; el personaje sentado en la silla es el amigo de *Slapstick* que es un aspirante dibujante de cómics. En este caso solo se realizó una opción de portada porque la aprobación fue al instante, se puede apreciar los diferentes estilos de los personajes como el de *Akira Toriyama*, *Tim Burton*, entre otros, como Disney e incluso esta *DeadPool* disfrazado de *Slapstick* ya que son amigos y es un elemento muy interesante de colocar. La tercera imagen es el entintado donde se observa mejor los estilos de los personajes.

En el caso de *Black Hammer* es una portada regular, más no una portada variante porque es la primera portada original del cómic edición número uno y que a partir de ella saldrán portadas variantes, pero que fueron hechas por otras artistas, para este proyecto, se elaboraron varias opciones de portada y la portada escogida con todo su proceso de elaboración son las siguientes imágenes, la primera imagen es el dibujo final a lápiz donde trato de contar un poquito de que trata el cómic, pero sin spoilers.



El cómic trata sobre dimensiones que se mezclan sin que los personajes se percaten, están en una novela inglesa del siglo XVIII y luego pasan a un mundo futurista tipo comedia de *Los Supersónicos*. El único que se da cuenta de lo que sucede es el personaje que tiene traje de astronauta, quien no está flotando, en la portada se muestra el juego con la psicología humana, los personajes están flotando sobre un espacio lleno de neuronas y ojos como elementos donde están sentados con una pose que muestra que se encuentran ensimismados en ellos mismos. El astronauta es el único personaje que se da cuenta y de manera sutil esta un ojo en la parte de abajo para llamar la atención del lector, dejando el espacio para el logotipo, la segunda imagen muestra la portada entintada donde se detalla más el tema del espacio, se muestra las estrellas, las sombras están más remarcadas y la tercera imagen es el coloreado final. Las portadas regulares suelen demandar mucho tiempo debido a que el arte interior empieza por el dibujo a lápiz de ahí el entintado y para finalizar el coloreado, en esta parte, en el color se puede notar detalles en los rectángulos que son como portales que tiene un efecto medio distorsionado como si fuese de otra dimensión, la última imagen es la portada acabada con todos los créditos, logotipos y el número del cómic.

RONDA DE PREGUNTAS

1. **¿Qué sucede si me entero de que mi obra ha sido copiada en una cerveza artesanal hace un tiempo, pero ahora ya no se encuentra en circulación, todavía puedo iniciar un procedimiento?**

Lourdes Herrera responde: Sí puedes iniciar el procedimiento, el plazo de prescripción es de 2 años contados desde la fecha en que cesó el acto que constituye infracción. En este caso lo importante sería verificar si se cuenta con medio probatorio y que se verifique cuándo se llevó a cabo el presunto acto infractor, puesto que si ya no está en circulación pues podría haber cesado el uso. El titular afectado cuenta con 2 años para iniciar procedimiento de denuncia. En la medida que se tenga la manera de como probar que, efectivamente, se utilizó la obra se puede iniciar un procedimiento, pero cumpliendo los requisitos del Texto Único de Procedimientos que es el TUPA del Indecopi, indicando cuales son los derechos que han sido vulnerados.

2. **¿Cuánto tiempo puedes demorarte trabajando en una página o en una portada?**

Diego Olortegui responde: Todo depende del tiempo que te da el editor, pero usualmente uno debería de aspirar a demorarse entre medio día a un día.

¿Cuál es el formato estándar de un contrato de trabajo en cuanto a porcentaje de Derechos de Autor y distribución?

Lourdes Herrera responde: La normativa sobre derecho de autor no tiene una referencia a formatos de carácter contractual, no existe eso, va a depender mucho a la libertad contractual que tienen las partes de poder señalar y cómo se va a aplicar. El tema de la titularidad se tendría que verificar de acuerdo con el contrato, si hay cláusulas de propiedad intelectual o no porque es ello lo que directamente se va a aplicar.

4. **¿Tienes algún orden para dibujar los personajes que puedas recomendar o todo resulta ser fluido?**

Diego Olortegui responde: Dentro del boceto planteo todo el ambiente de cómo va a estar estructurado, pero cuando dibujo a lápiz comienzo viendo las perspectivas para que también el personaje, si bien ya está ubicado en el boceto, pueda colocarlo de alguna manera que guarde relación con el ambiente, por ejemplo, quizá el personaje está a un costado y no está con la perspectiva del ambiente, entonces, comienzo desde ahí afinando un poco el fondo, brindando mayor detalle para pasar al personaje.

5. ¿Cómo se debe actuar en caso se sospeche que una persona está plagiando mi obra, pero se encuentra en otro país?

Lourdes Herrera responde: En este particular caso debemos tener en cuenta las competencias del Indecopi y temas de territorialidad. En principio una infracción que se comete de manera tangible como es la venta de libros físicos y reproducción de estos, para que Indecopi pueda intervenir, tiene que realizarse directamente en el Perú. Sin embargo, con este tema de la tecnología se está viendo este tipo de infracción en páginas web donde se comparten contenidos no solo en el Perú sino en el extranjero. En ese caso si se puede presentar la denuncia ante el Indecopi pidiendo una inspección o una medida cautelar directamente. Ahora, debe tenerse en cuenta que el plagio es cuando alguien utiliza una obra de un tercero y borra el nombre del verdadero creador y coloca su nombre como si fuere el verdadero autor, eso es algo gravísimo y se enmarca diferentes infracciones a los derechos de autores, tales como el derecho moral de paternidad pues no se ha reconocido al verdadero autor, el derecho de reproducción pues se ha fijado la obra en soportes sin contar con la autorización del titular correspondiente y de distribución si es que los soportes físicos no autorizados han sido transferidos a terceros, por venta o incluso por donación

6. ¿Todo tu trabajo es remoto o has tenido la oportunidad de visitar las oficinas de Marvel Comics?

Diego Olortegui responde: Todo mi trabajo es remoto, aunque ellos te consultan si vas a asistir a algún evento para ponerte como panelista, pero todas las coordinaciones son por correo, nunca fui a las oficinas de Marvel.

7. ¿Cuál es el límite entre referencia, parodia o infracción al derecho de autor?

Lourdes Herrera responde: Es importante que ustedes conozcan la Norma Nacional de Derecho de Autor, la cual es el Decreto Legislativo 822, en este se contempla el término parodia en el artículo 49, se indica que la parodia no es considerada como una especie de transformación de la obra que exija autorización porque la parodia está ligada con temas de humor que no implica un riesgo de confusión con la obra original ya que el objetivo es hacer reír a la gente, y no interfiere como un daño al autor. Es preciso tener en cuenta que el uso de obras para temas de parodia puede darse sin perjuicio de la remuneración que le corresponda al titular por esa utilización.

8. ¿Alguna vez has dibujado un Inca con el estilo de los cómics?

Diego Olortegui responde: Sí, no necesariamente para un editorial como Marvel o DC cómics sino para un proyecto independiente, pero lo que si he hecho es colocar referencias de la cultura peruana dentro de mis

cómics de Marvel y DC como por ejemplo en Capitana Marvel e dibujado a Machu Pichu, en Slapstick e dibujado una cabeza clava y así diferentes elementos de lo que es el Perú.

9. **Si un escritor crea un personaje y contrata a un dibujante para que cree la ilustración, ¿a quien le pertenece la ilustración, puedo recibir ingresos por la ilustración y en caso de ser coautores, por cuánto tiempo serían las ganancias en porcentaje iguales, si es que corresponde de esa manera?**

Lourdes Herrera responde: Depende, en realidad, de qué tipo de relación se haya establecido entre las partes, pues en el escenario de una obra por encargo es el contrato el cual marca la pauta sobre la titularidad de la creación.

Lo que sugiero es que tienen que una cláusula de propiedad intelectual dentro de este contrato, no basta solamente con los acuerdos verbales se debe contar con un documento mediante el cual se pueda acreditar los aspectos de propiedad intelectual, por ejemplo, reconociendo que la persona que contrató y que pagó por dicha creación es el titular de esta. En una obra por encargo, la persona que trabaja para nosotros siempre va a ser autor, no podemos eliminar esa posibilidad. Sin embargo, lo que se podría manejar es el tema de la titularidad como puede ser una titularidad exclusiva en virtud de la persona que contrata, o también una cotitularidad de 50-50, que va a depender de como las partes contraten.

10. **Antes mencionaste que un mánager estuvo viendo tus publicaciones, ¿dónde publicas tus dibujos o donde sueles publicar tus portafolios?**

Diego Olortegui responde: Actualmente publico en mis redes sociales como Instagram, pero en ese tiempo los publicaba en DeviantArt, que ahora ya no es usado porque a mí me han contactado hace como 6 o 7 años atrás aproximadamente, pero cualquier mánager de Marvel o de DC comics están pendientes de Facebook, Instagram, Twiter e incluso hasta Tik Tok, así que cualquier red social es de utilidad para llamar la atención de todas estas personas.

11. **¿A qué edad puedo registrar una obra? Tengo 17 años y quería saber si una persona mayor de edad de confianza podría registrar mi obra y luego cuando cumpla la mayoría de edad me traslade los derechos.**

Lourdes Herrera responde: Si eres un menor de edad generalmente quien hace el acto de registro puede ser tu tutor directamente, pero si lo va a hacer un tercero debería tener un poder correspondiente para hacerlo. Hay que tener muchísimo cuidado porque si cedes los derechos a un tercero y aparece esa persona como titular, posteriormente quizá no te devuelva la titularidad. No es necesario ceder tus derechos, pero si puedes en este caso solicitar a tus padres o tutores realizar este tipo de registros en tu nombre, pero no significa que pierdes tu titularidad o autoría.

12. ¿Qué tan difícil fue encontrar tu estilo y qué consejos darías para que alguien pueda encontrar su estilo al momento de ilustrar un personaje?

Diego Olortegui responde: Es algo que se va dando con la práctica, lo que yo aconsejaría es que sean muy visuales, practiquen muchos temas de anatomía, perspectiva y expresiones para que cuando todo eso se les quede, ya no necesiten ver las referencias y el estilo de cada uno va a ir saliendo, es decir, que cuando quieran dibujar la cara de una persona y lo hacen sin ver la referencia de la nariz, la boca, ustedes ya están generando su propio estilo.

13. Si me comisionan un fan art de algún personaje conocido, ¿estoy infringiendo los derechos de autor del personaje original?

Lourdes Herrera responde: En realidad, aplicamos la norma tal y como esta. En este caso, tenemos que saber a qué se refiere esta terminología, si nosotros utilizamos obras que ya existen y hacemos obras de carácter derivado tienes que contar con la autorización pertinente. No contamos en la Dirección de Derecho de Autor con casos en los cuales se haya denunciado a una persona que realiza un fan art, esto puede deberse a que generalmente el titular, dependiendo de quien sea, puede sentir que la utilización de su obra por los fanáticos, no la consideran infracciones por diversos motivos: primero porque para ellos es un honor que realicen este tipo de prácticas, ya que les gusta el contenido que ellos realizan y segundo porque es una especie de publicidad a favor de las obras que ellos elaboran. Sin embargo, si el titular considera que lo están infringiendo podría iniciar un procedimiento.

14. Al ser ilustrador de Marvel, DC u otra editorial, ¿es posible que en los créditos del cómic que se publique salga tu seudónimo y no tu nombre? ¿Cómo manejas esto, depende de la editorial con la que trabajes?

Diego Olortegui responde: Es posible que salga tu seudónimo si es que no quieres usar tu nombre. La primera vez que yo publiqué para Marvel en el momento de la edición cuando colocaron los créditos, el editor me preguntó cómo quería que aparezca, con un seudónimo o si quería que aparezca como Diego Alonso, Diego Olortegui o Diego Olortegui Gonzales, en este caso yo le indique, el nombre de Diego Olortegui. Después en las siguientes editoriales ya no me preguntaron porque daban por sentado que así debía aparecer. Todo es cuestión de comunicación, que uno le vaya dejando en claro al editor con el que trabaja.

Nota:

Es importante precisar que los comentarios e información que se han dado en la actividad académica reflejan el punto de vista de los expositores, no reflejan necesariamente la opinión del Indecopi ni de ningún área u otra entidad pública o privada. Los comentarios o respuestas a las preguntas generadas no configuran ningún adelanto de opinión, sino que se desarrollan dentro del ámbito netamente académico.



Indecopi Oficial



indecopi.gob.pe/radio-indecopi

ISBN: 978-612-5052-03-2



9 786125 052032

Indecopi

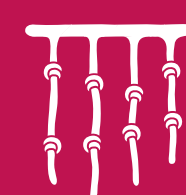


PERÚ

Presidencia
del Consejo de Ministros



BICENTENARIO
PERÚ 2021



Siempre
con el pueblo