

SACKTEON
ESCUELA DE ANIMACIÓN



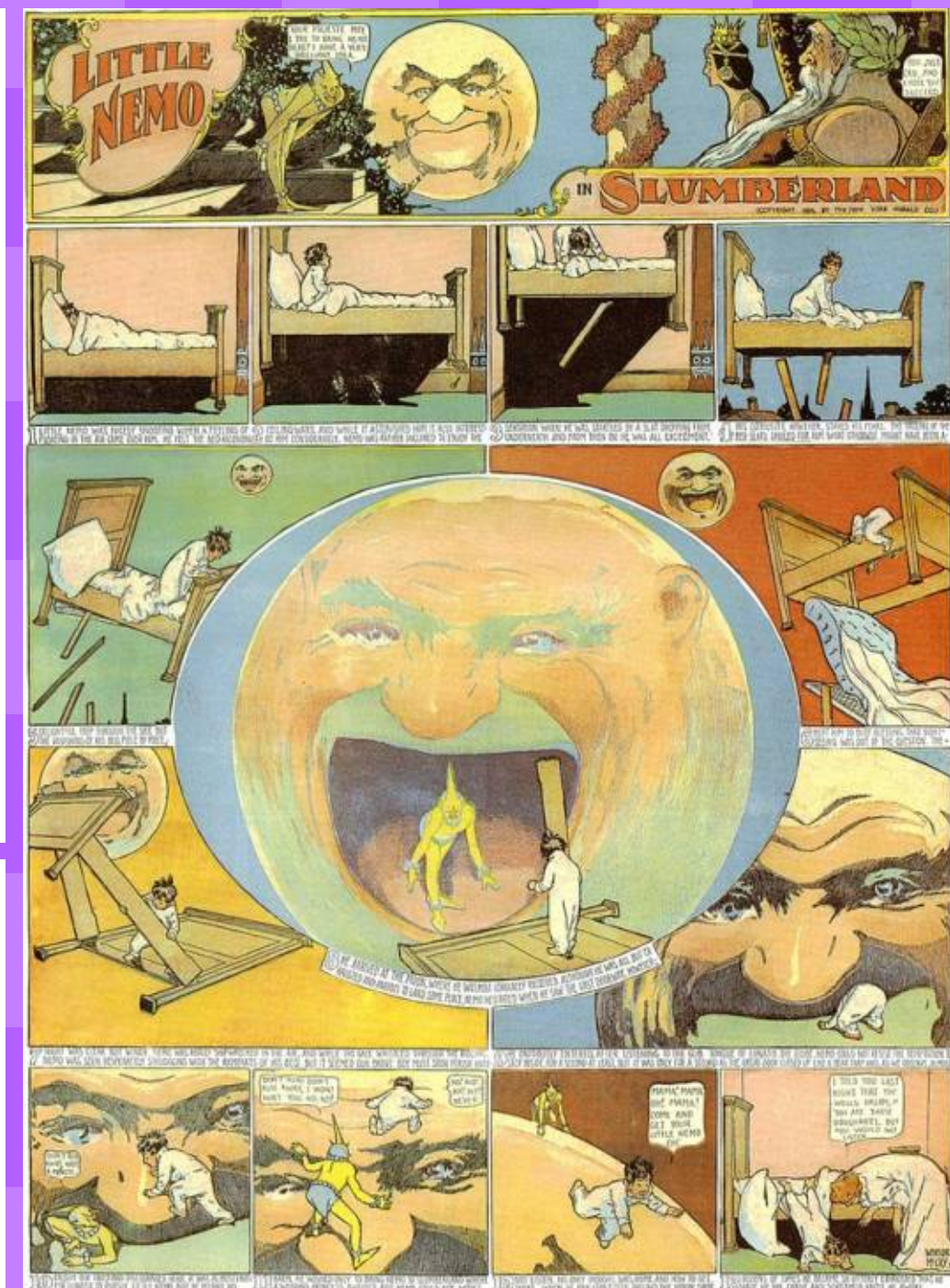
CREACIÓN DE CÓMICS



¿QUÉ ES UN CÓMIC?

Los **cómics**, también llamados **historietas**, se tratan de un **medio** compuesto de una **serie de dibujos en secuencia que cuentan un relato, con texto o sin texto**, y pueden tratar de una misma historia o ir bajo el mismo concepto, adaptándose al **formato seleccionado**. Pueden ser una simple **tira de prensa**, una **página completa** o un **libro** (como las **novelas gráficas** o **tankōbon**)

El propósito del cómic es **transmitir información** y **obtener una respuesta por parte del lector**, dependiendo de las motivaciones y el interés del cómic.

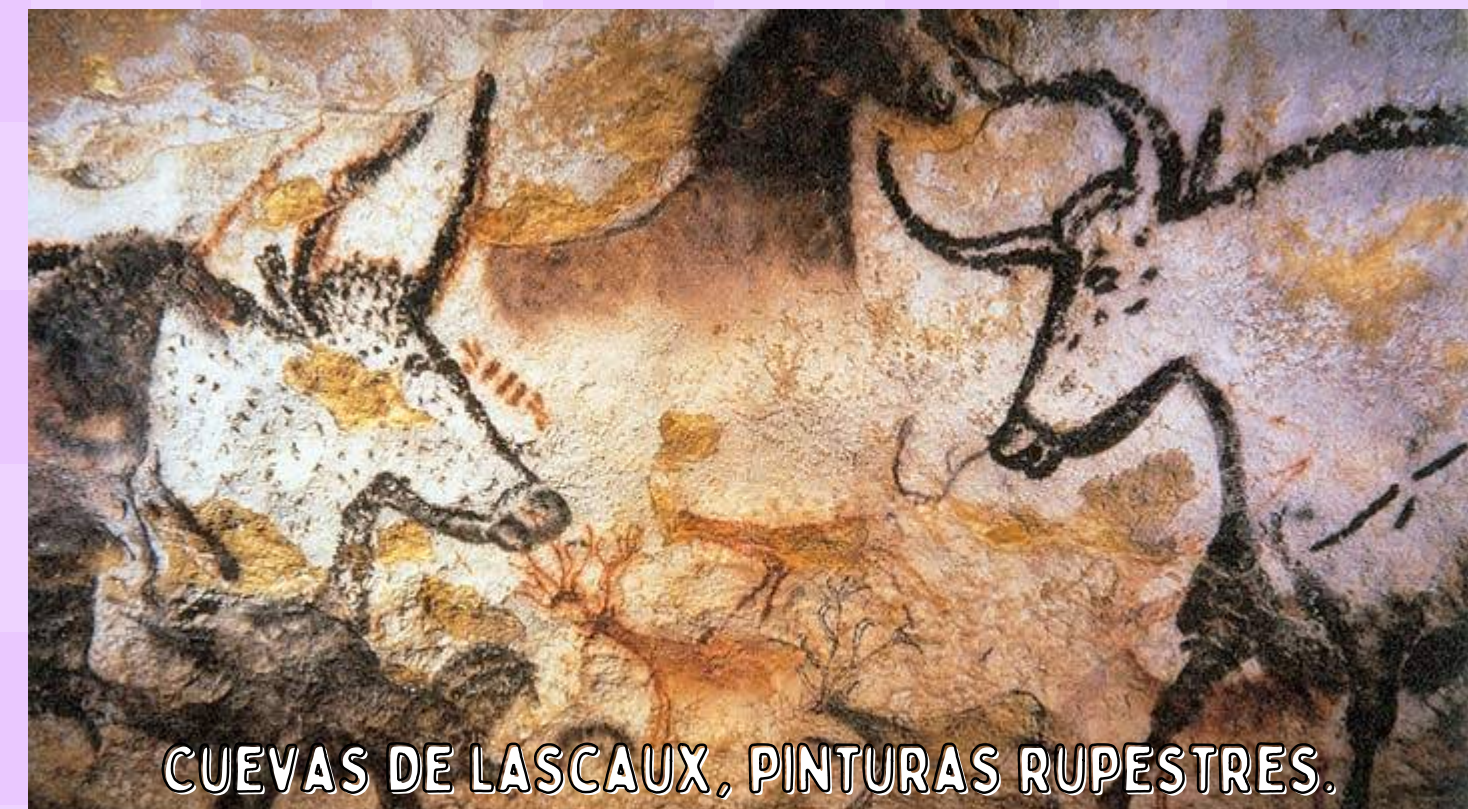


HISTORIA

La historia de los cómics tiene diferentes orígenes gracias a los caminos que han tomado las diferentes culturas que hoy en día conocemos, **teniendo diferentes tipos de cómics enriquecidos de identidades propias.**

Se ha postulado que los cómics tienen sus inicios en la **Prehistoria** con las **pinturas rupestres** (como las de Lascaux en Francia) y **los jeroglíficos egipcios**, también en figuras específicas como la **Columna de Trajano en Roma**, el **Tapiz de Bayeux** (siglo XI), la **xilografía de Bois Protat** (1370), la obra ***The Last Judgement*** de Michelangelo en la Capilla Sixtina y los grabados secuenciales del siglo XVIII de William Hogarth, entre otros.

Pero es **a mediados del siglo XX donde el cómic comienza a estructurarse y a cobrar identidad**, en especial en países como **Estados Unidos, Francia, Bélgica y Japón.**



CUEVAS DE LASCAUX, PINTURAS RUPESTRES.



FRAGMENTO DE UN MURO CON JEROGLÍFICOS DE LA TUMBA DE SETI I.



FRAGMENTOS DEL TAPIZ DE BAYEUX (SIGLO XI)



LA COLUMNA DE TRAJANO, ROMA

Primero vamos con las **historietas europeas**, tomando como punto de partida **las tiras de prensa** del sueco **Rodolphe Töpffer** de la década de 1830.

Pero también tenemos que mencionar la serie **Max and Moritz** de **Wilhelm Busch** debido al gran **impacto global** que tuvieron a partir de 1865, volviéndose luego populares en la década de 1930 gracias a otras tiras y libros, como **The Adventures of Tintin**, un ícono de los cómics franco-belgas. Con el éxito de **Zig et Puce**, en 1925, se popularizó el uso de los globos de texto y con eso **los cómics franco-belgas comenzaron a dominar**.

Después nos encontramos con las **historietas americanas**. Surgieron como **un medio de comunicación masivo** a inicios del **siglo XX** con **las tiras cómicas** que aparecían en los **periódicos**.

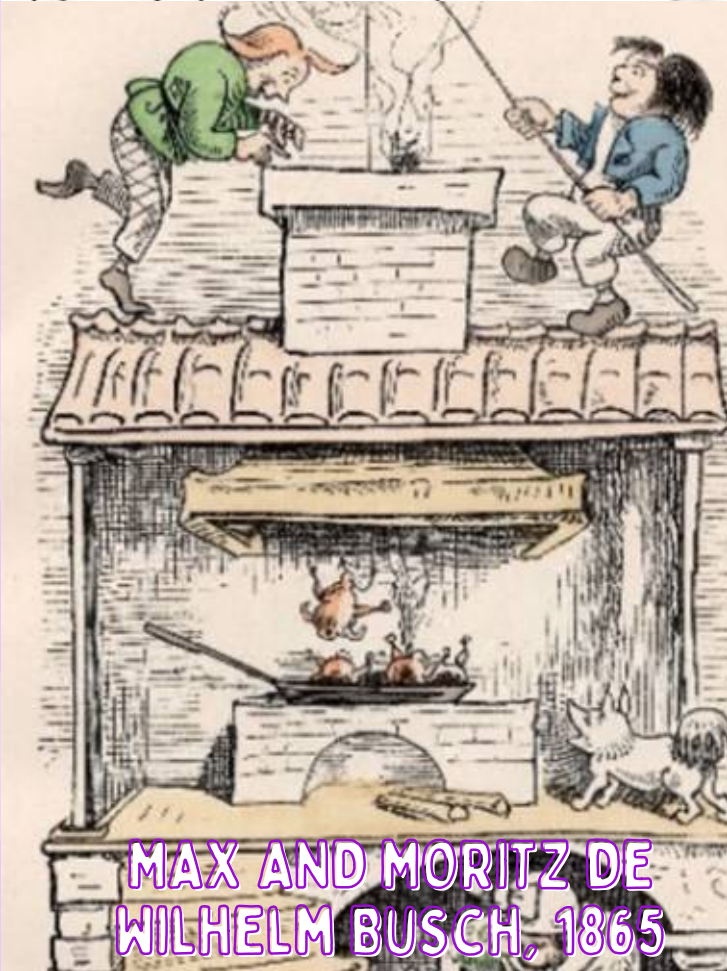
En la década de 1930 aparecieron los **cómics de estilo revista**, y el género de **superhéroes** se volvió prominente con la llegada de **Superman** en 1938. Aunque se reconoce la precedencia de **Töpffer**, también está el estadounidense **Richard F. Outcault** y **su serie de tiras de periódico The Yellow Kid** de la década de 1890.



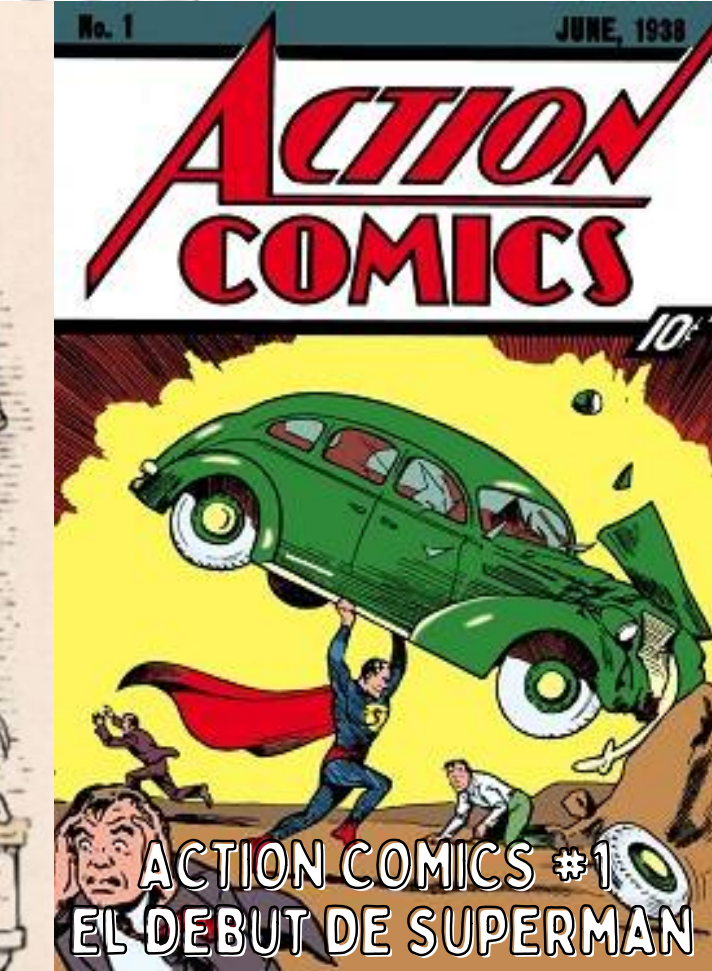
ILUSTRACIÓN DE RODOLPHE TÖPFFER



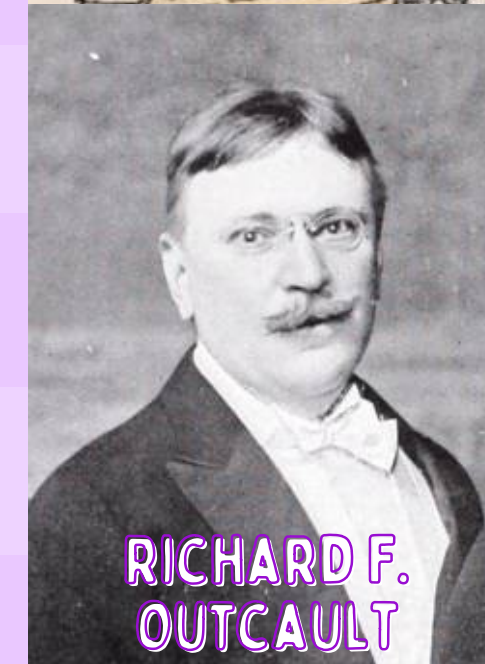
HISTOIRE DE MONSIEUR CRYPTOGAME DE R. TÖPFFER, 1830



MAX AND MORITZ DE WILHELM BUSCH, 1865



ACTION COMICS #1 EL DEBUT DE SUPERMAN



RICHARD F. OUTCAULT



THE YELLOW KID, 1890

Se propone que las **historietas japonesas**, llamadas **Manga** (término popularizado por el artista japonés **Hokusai** a inicios del **siglo XIX**), tuvieron su origen incluso muchísimo antes que las historietas estadounidenses y europeas, yendo al **siglo XII**.

Es a principios del **siglo XX** donde empiezan a aparecer **las tiras modernas japonesas**, y **la producción de las revistas y libros de cómics** se expandió en la era posterior a la **Segunda Guerra Mundial** gracias a la creciente popularidad de dibujantes como **Osamu Tezuka** y su **tira cómica Sazae-san**.

Por esos tiempos los cómics eran considerados de “poco culto”, pero a finales del **siglo XX** comenzaron a ser **aceptados tanto por el público como por los académicos**. También estas 3 culturas de cómics convergieron en una tendencia hacia los cómics de formato libro: **el álbum de cómics en Europa**, **el tankōbon en Japón** y **la novela gráfica en los países angloparlantes**.

Pronto tuvimos productos traducidos y que iban de un mercado a otro, expandiendo aún más la visión artística y cultural del ser humano.



No podemos cerrar este apartado sin hablar de los **cómics coreanos** y los **cómics argentinos**.

Los **cómics coreanos**, llamados **Manhwa**, están **fuertemente influenciados** en la propia cultura, historia y arte de Corea. Sus versiones más modernas han ganado una popularidad global, parcialmente debido al formato del **webtoon**, y que incluso eso ha logrado que algunos **manhwas** sean adaptados a **películas, dramas y series de televisión**.

Los **cómics argentinos** solían ser **revistas de humor político** a principios del **siglo XX**, conteniendo caricaturas de políticos y famosos locales, siendo **Caras y caretas** el más famoso y que a día de hoy sigue siendo publicado.

Entre las décadas de **1960** y **1970** nace **uno de los personajes más famosos de los cómics argentinos: Mafalda**, creada por el caricaturista argentino **Quino**. Y fue **tan popular por toda Latinoamérica** que incluso fue conocida y popularizada en Europa.



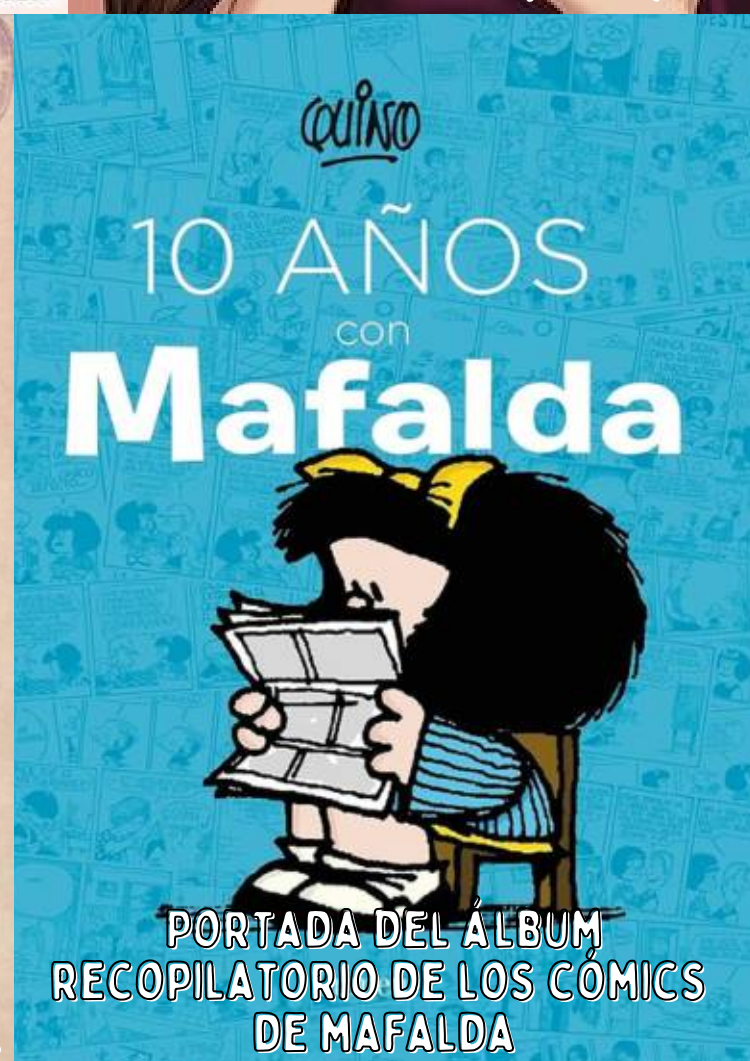
IMAGEN DE UNA DE LAS PRIMERAS HISTORIETAS DE COREA.



TRUE BEAUTY (2018)



PORTADA DEL N.º 1 (1898), DIBUJADA POR MANUEL MAYOL.



PORTADA DEL ÁLBUM RECOPIULATORIO DE LOS CÓMICS DE MAFALDA

FORMATOS DE PUBLICACIÓN

TIRA DE PRENSA

- Se desarrollan en **pocas viñetas** (normalmente entre 3 o 4 viñetas, pero pueden haber un par más.)
- Alineadas **horizontalmente**.
- Son más común verlas a blanco y negro, pero también pueden ir a color.
- Suelen ser “pequeñas historias independientes” que van bajo un mismo concepto.
- **Lectura horizontal, de izquierda a derecha.**

CÓMIC o REVISTA DE HISTORIETA

- Se les llama también **comic books** en EE.UU., **pepines** en México o **tebeo** en España.
- Usualmente son las revistas de grapa, tapa dura o tapa blanda y en forma de cuaderno.
- **Se pueden imprimir en papeles tipo:** mate, couché mate (terminado suave y sedoso), offset (rugoso y fibra notable) u opalina (bristol)
- El estándar EE.UU es **Comic Book (17 x 26 cm)** y el Europeo es el **DIN A4 (ISO, 21 x 29,7 cm)**.
- **Lectura horizontal, de izquierda a derecha.**



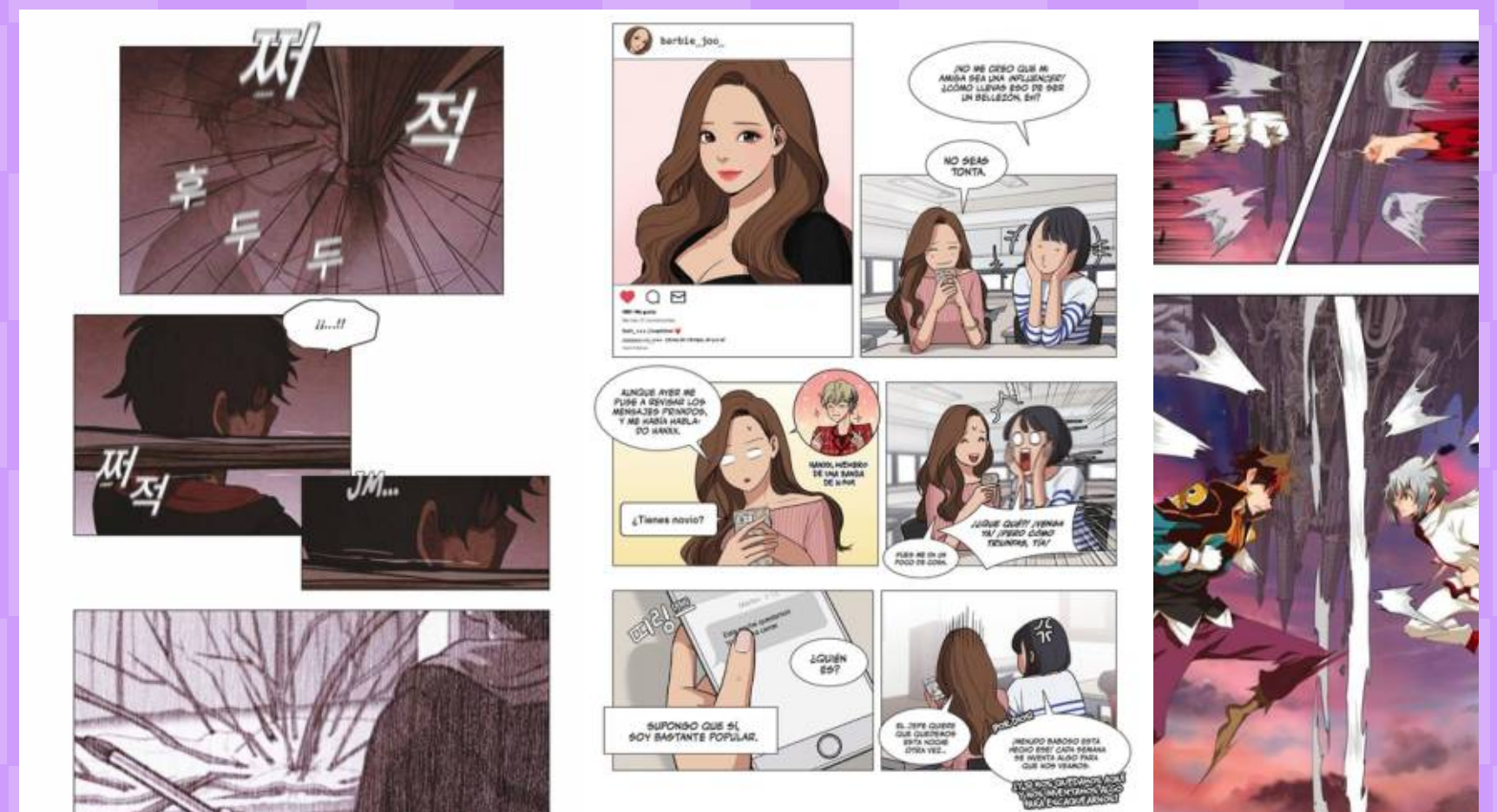
FORMATOS DE PUBLICACIÓN

MANGA

- Existen 2 formatos de tamaño: el **B5 (17,6 x 25 cm)** para publicar capítulos de manga en revistas japonesas (como Shōnen Jump) y el **B6 (12,5 x 17,6 cm)** cuando pasan a ser recopilaciones en tomos (*tankōbon*).
- Suelen ir a blanco, negro y escala de grises.
- Se agregan notas de detalle acerca de la cultura de Japón para el entendimiento de las publicaciones a las audiencias extranjeras.
- Lectura horizontal, de derecha a izquierda.

MANHWA

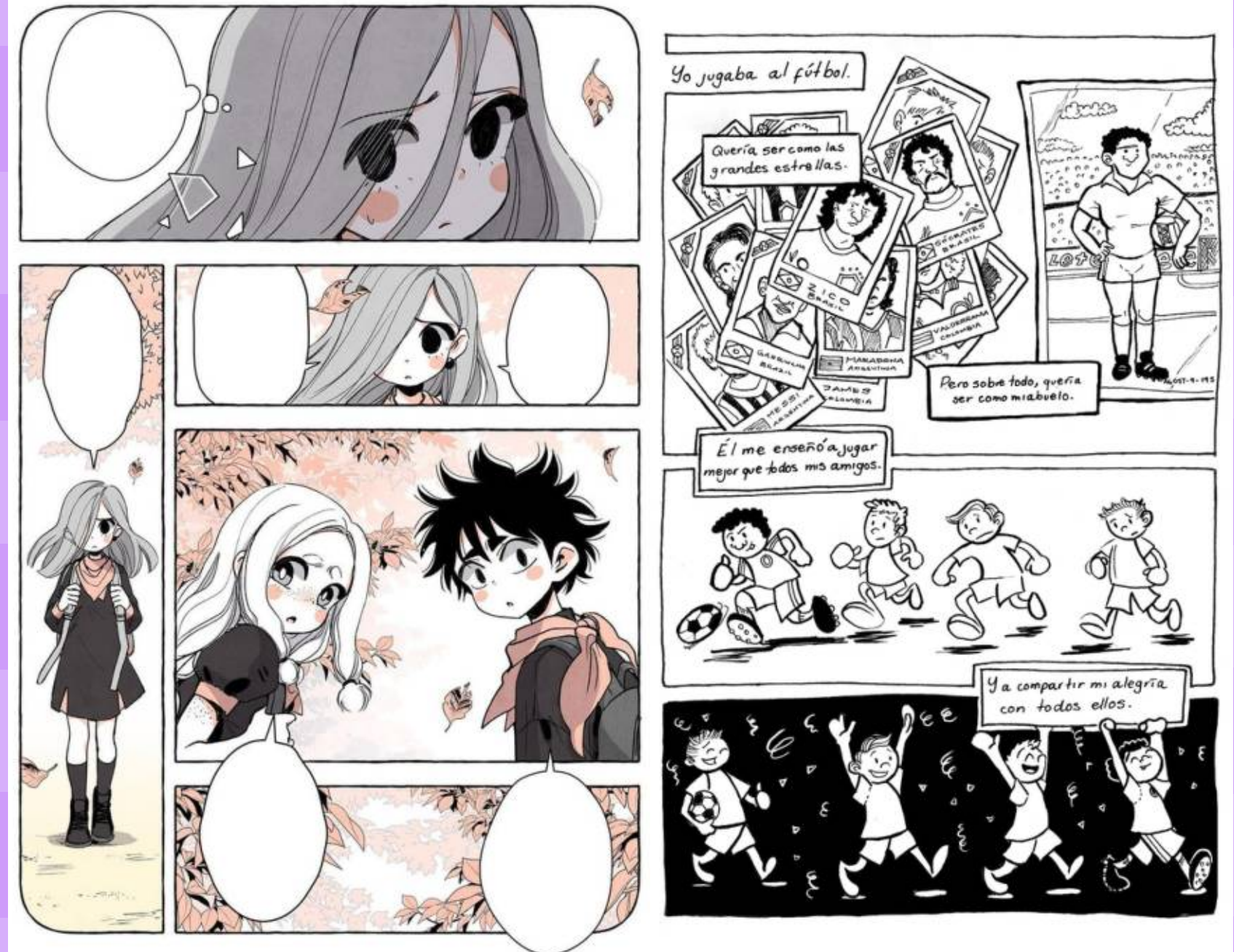
- Aunque es un término general, se refiere exclusivamente a las tiras cómicas **surcoreanas**.
- Los manhwas más modernos se encuentran en el formato digital (*webtoon*) con viñetas en formato vertical para la lectura con desplazamiento y a color, dando un estilo visual llamativo.
- Se publican en plataformas digitales como *LINE Webtoon*, *Tappytoon*, *Lezhin Comics* y *Tapas*.
- Lectura horizontal, de izquierda a derecha.



FORMATOS DE PUBLICACIÓN

HISTORIETA EN LÍNEA

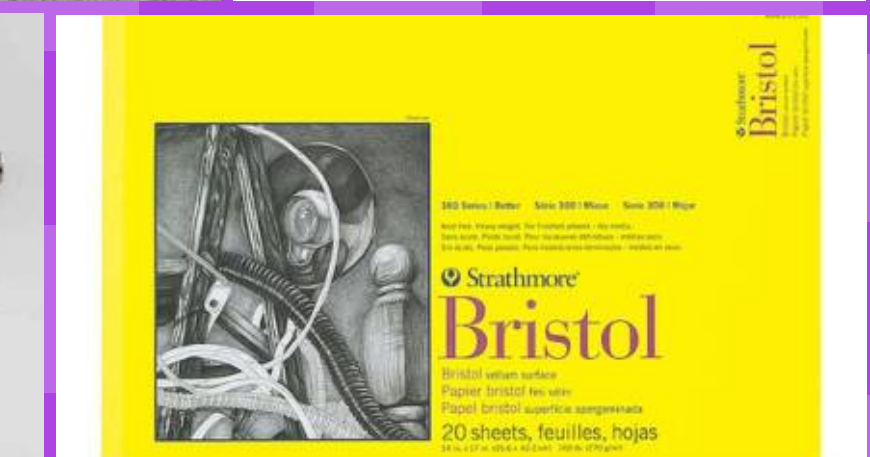
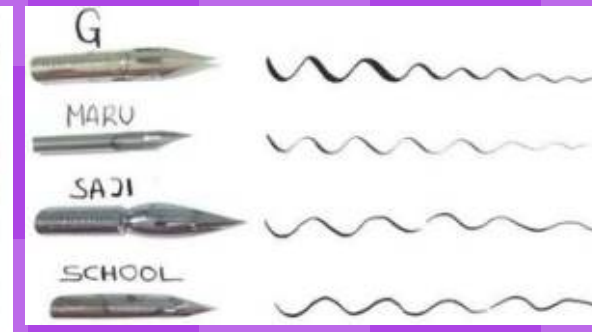
- También llamadas **webcómic**s o **e-comics**, son las historietas publicadas en formato digital.
- Pueden ser publicados únicamente en la web o ser publicados en físico y mantener un archivo en internet por razones comerciales o artísticas.
- Con este formato nace un espacio virtual: el *infinite canvas* (lienzo infinito).
- Se puede apegar a otros formatos y sus respectivas características de lectura, acomodo, etc., como el de la tira cómica, manga, etc.
- Se puede realizar con cualquier tipo de aplicación o software de dibujo con una tableta gráfica o a mano para luego ser escaneada a la computadora.
- Se pueden incorporar **animaciones**, **música** y **efectos sonoros**, etc.
 - Debido a que se pueden agregar animaciones, es necesario recordar que **el cómic no debe de avanzar automáticamente**, de lo contrario será catalogado como una animación y no un cómic.



MATERIALES UTILIZADOS EN LA INDUSTRIA PROFESIONAL

TRABAJANDO DE FORMA TRADICIONAL

- **Lápices de madera, portaminas o lapiceros.**
 - Algunos recomiendan lápices azules ya que sus trazos serán difíciles de ser detectados por un escáner.
- **Plumillas y estilografos**
 - Plumines rellenables, plumas fuente, puntas speedball, etc.
 - Se recomiendan las puntas para estilógrafos tipo G-Pen, Maru Pen, Kabura Pen, etc.
- **Tinta india o tinta china.**
- **Reglas y compases.**
- **Papel opalina o de cartulina Bristol** (de superficie suave o vitela).



MATERIALES UTILIZADOS EN LA INDUSTRIA PROFESIONAL

TRABAJANDO DE FORMA DIGITAL

- **Uso de softwares de dibujo como:**
 - **Clip Studio Paint** (de pago anual, mensual o pago único, disponible en Windows, macOS, iPad, Android y iPhone).
 - **Procreate** (pago único, disponible en iOS y iPadOS).
 - **Adobe Photoshop** (de pago anual o mensual, disponible en Windows, macOS,
 - **Krita** (gratuito, disponible en Windows, macOS y Linux).
- **Tableta gráfica** (Wacom, XP-Pen, Huion, GAOMON, etc.)
- **iPad, Tablet o celular** (Samsung, Apple, Android).
- **Características para impresión:**
 - Medidas en centímetros o pulgadas.
 - Perfil de color en CMYK, 300 ppp

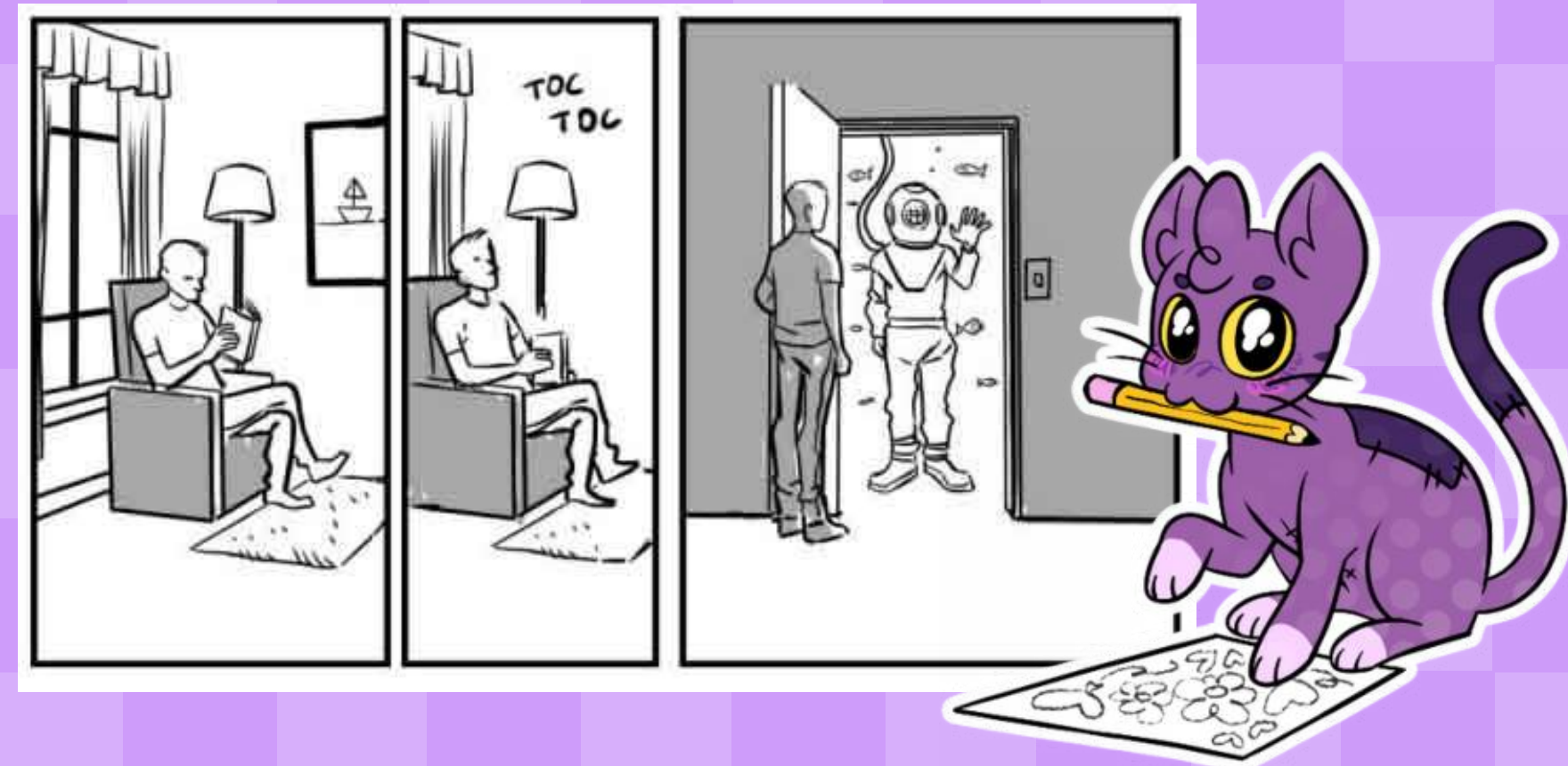


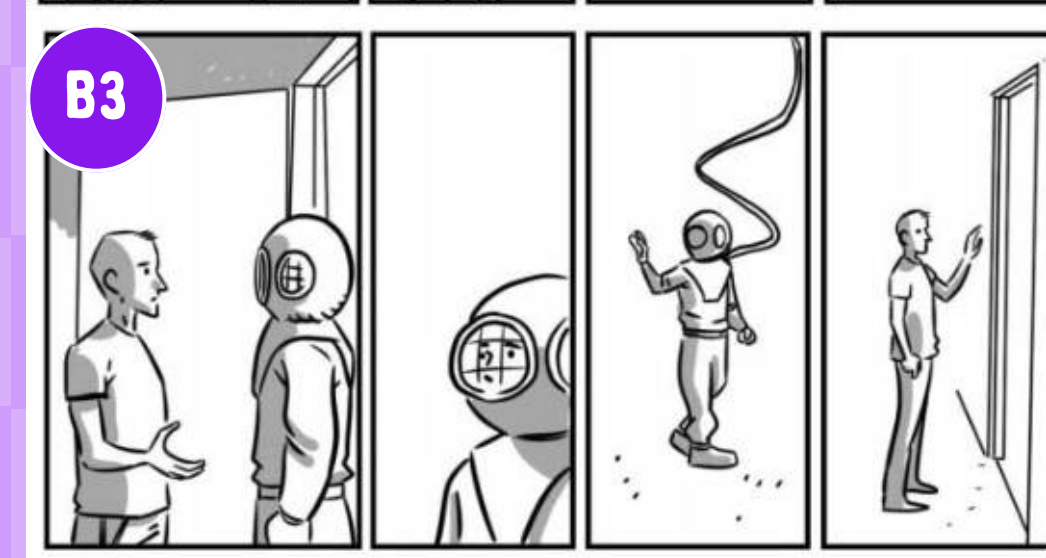
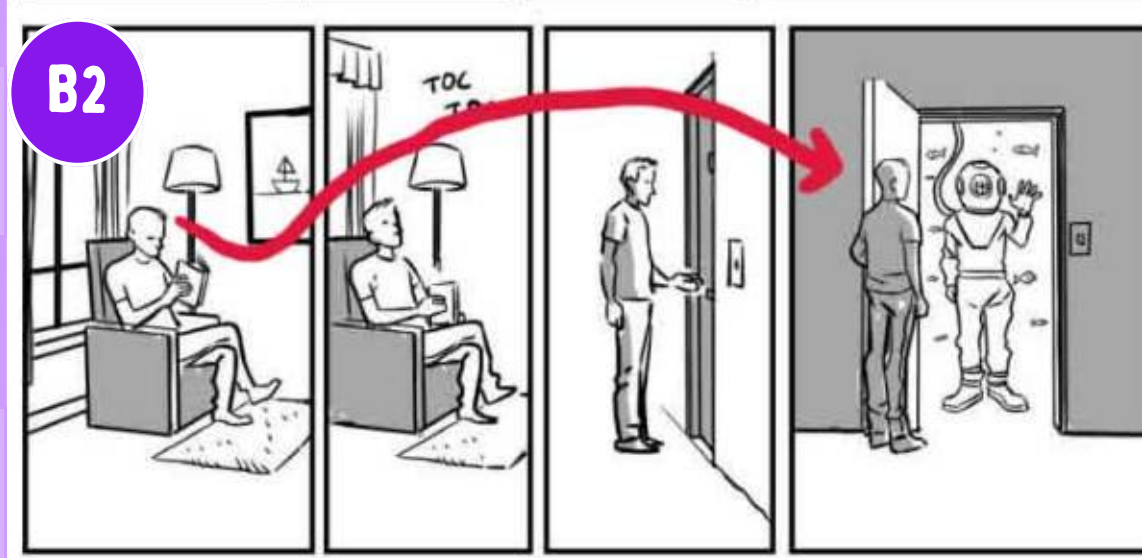
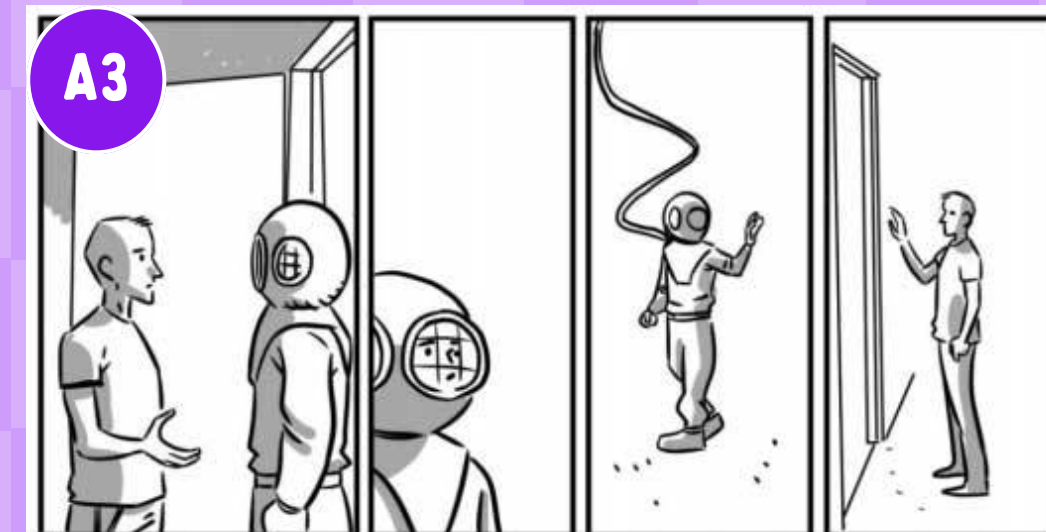
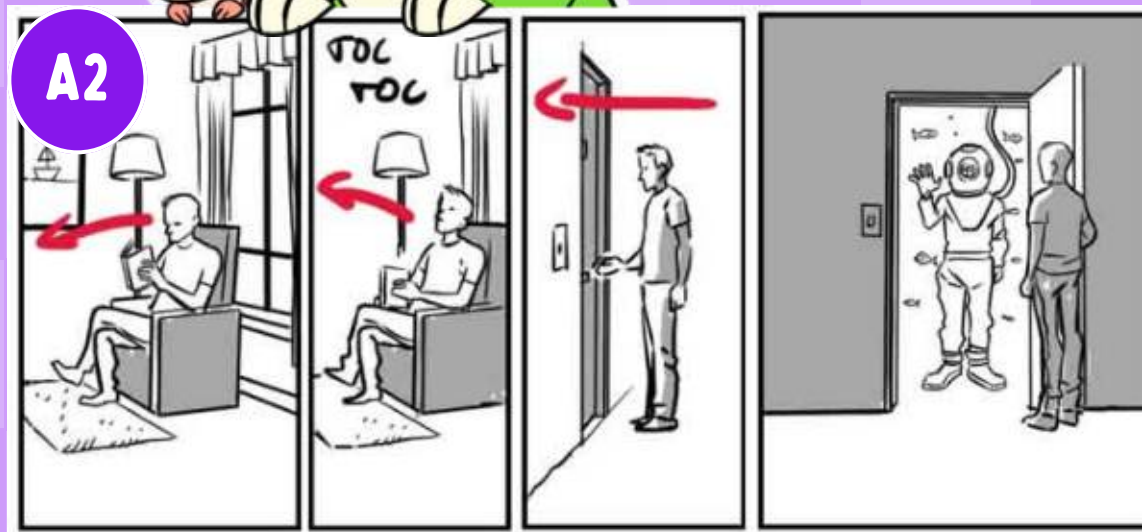
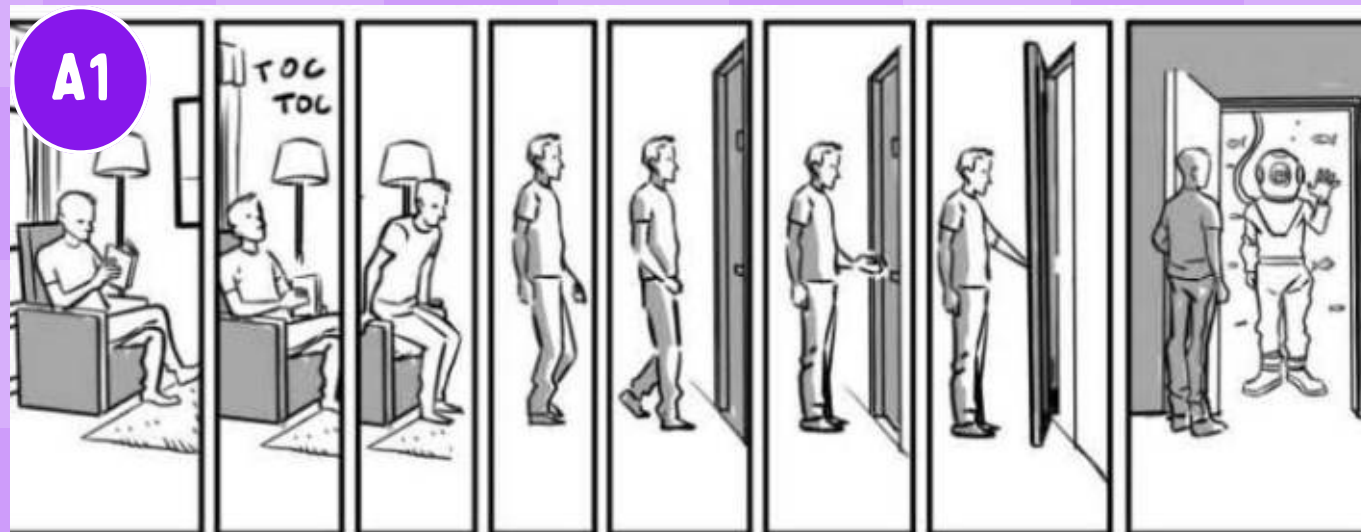
NARRACIÓN VISUAL

También llamada **Visual Storytelling** o **Storytelling**, es la técnica de relatar una historia mediante **elementos visuales**, en este caso, **estáticos**. Tiene el objetivo de **transmitir una idea**, un **mensaje** o **crear un impacto emocional sin tener que depender de las palabras o textos**.

La narrativa visual se construye con diferentes elementos como: la composición, los planos, la perspectiva, los ángulos y puntos de vista, el color, la iluminación, el ritmo, distribución y tamaño de las viñetas, el lenguaje corporal de los personajes, y el simbolismo.

La historia, acciones o secuencia deben de entenderse sin leer los textos. De lo contrario, **no será eficiente para sus respectivos objetivos**.





La primera secuencia (A1) es clara, pero muy lenta por contar con demasiadas partes de una acción. La segunda secuencia (B1) es demasiado rápida por faltarle partes de la acción. Decide bien la cantidad de tus viñetas, ¡eso definirá el ritmo y tiempo!

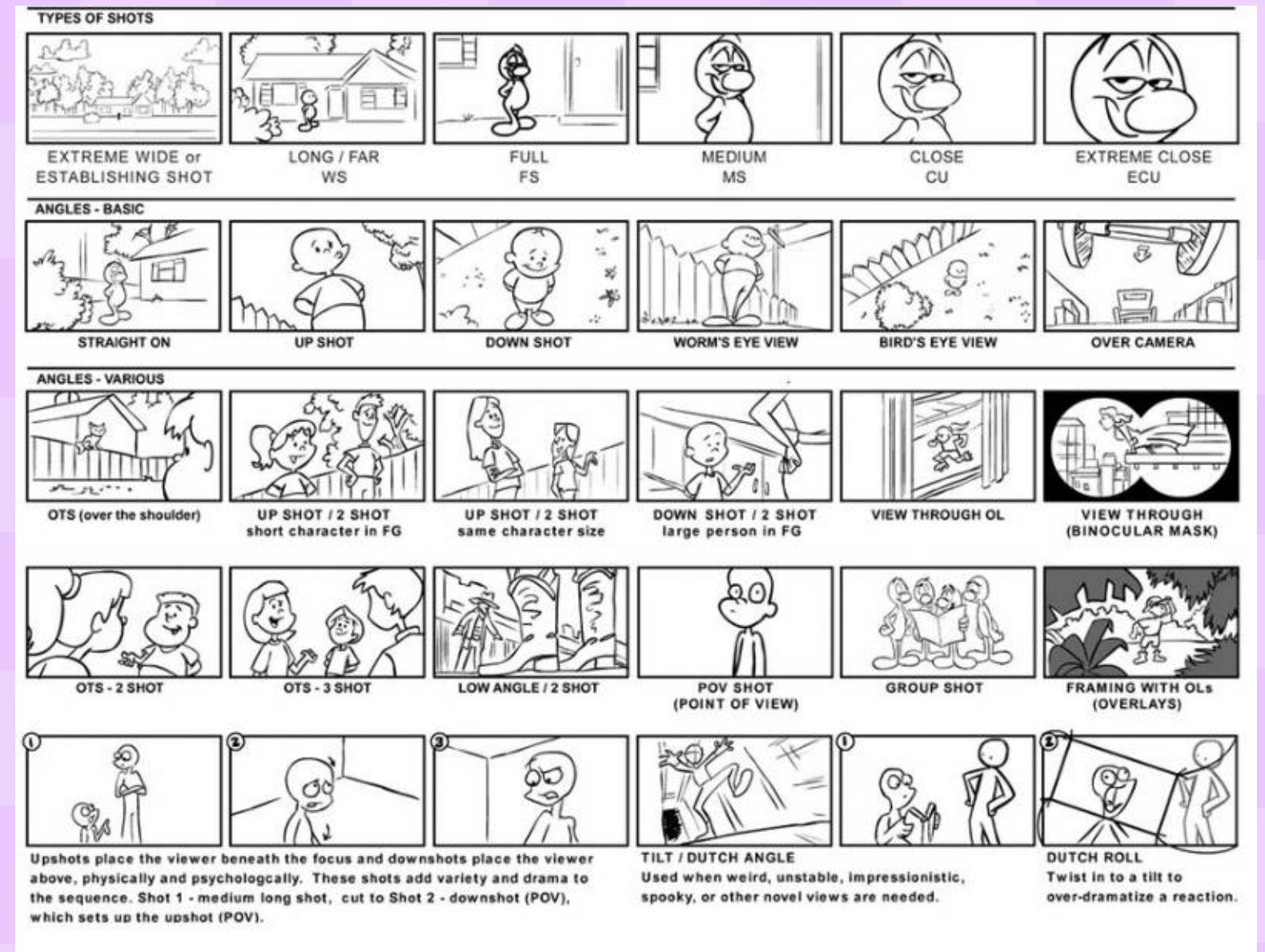
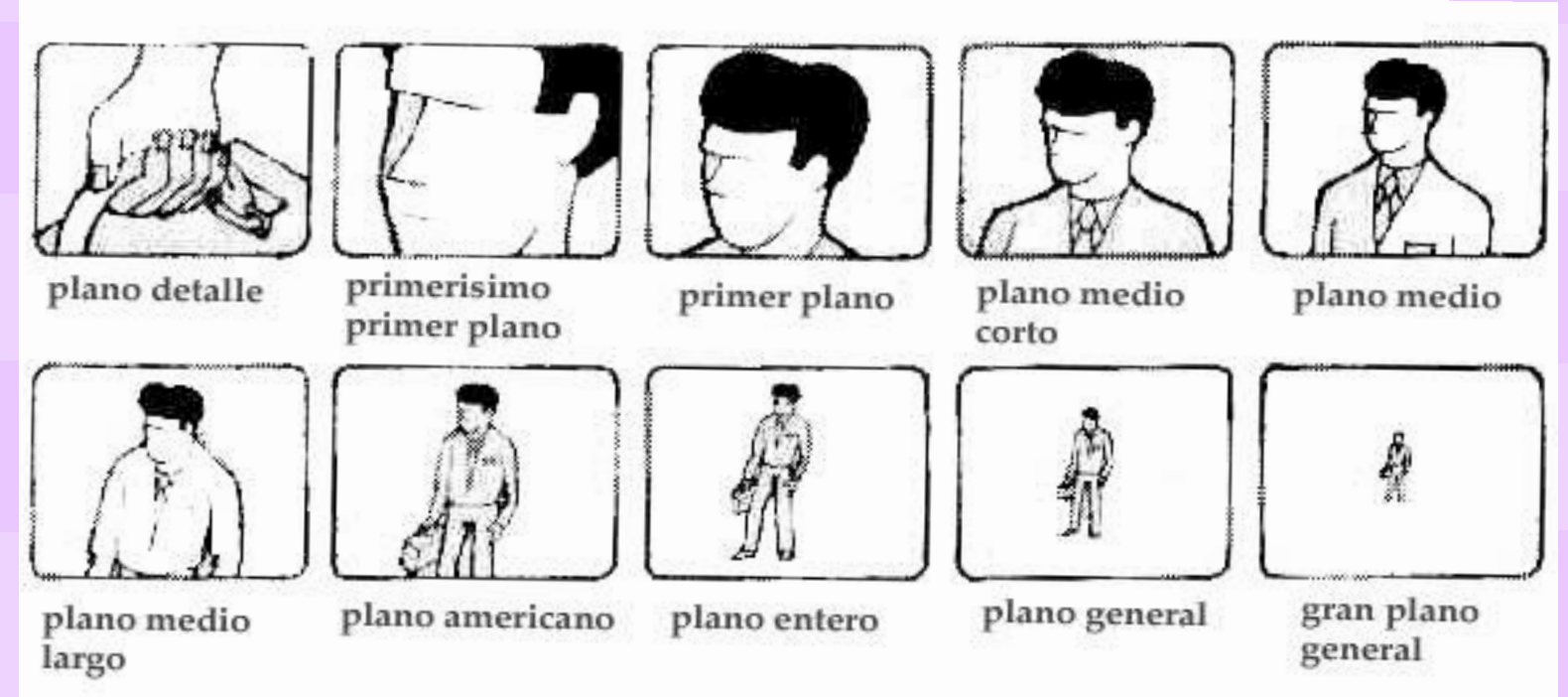
La tira está bien narrada, pero mover el personaje hacia la izquierda (A2) constantemente interrumpe la narración. Si el personaje mira y se mueve hacia la siguiente viñeta acompañando la vista del lector será más "fluido".

El primer ejemplo (A3) produce muchas dudas: ¿A quién mira el buzo? ¿El buzo entra en la casa o se aleja? ¿El dueño está dentro o fuera? ¡Cuida la continuidad espacial, mantén las cosas en su lugar!

PLANOS

Los **planos** nos pueden apoyar para crear una **narración visual efectiva**, creando **composiciones visuales** donde le mostremos a los lectores lo deseado o lo necesario: los detalles de un personaje u objeto, una emoción transmitida por una expresión facial o el lenguaje corporal, el escenario, etc.

- Los **planos más abiertos** muestran el **entorno**, nos sitúan en un **espacio y tiempo** determinado.
- Los **planos intermedios** se usan principalmente para presentar a los **personajes**, verlos hablar o realizar acciones.
- Los **planos más cerrados** son más **emocionales**, para admirar **detalles clave**.



VIÑETAS

Se trata de los **recuadros delimitados** por líneas que representan un **instante de la historia**, la **unidad mínima del cómic**; **las ilustraciones en un espacio acotado y escénico**.

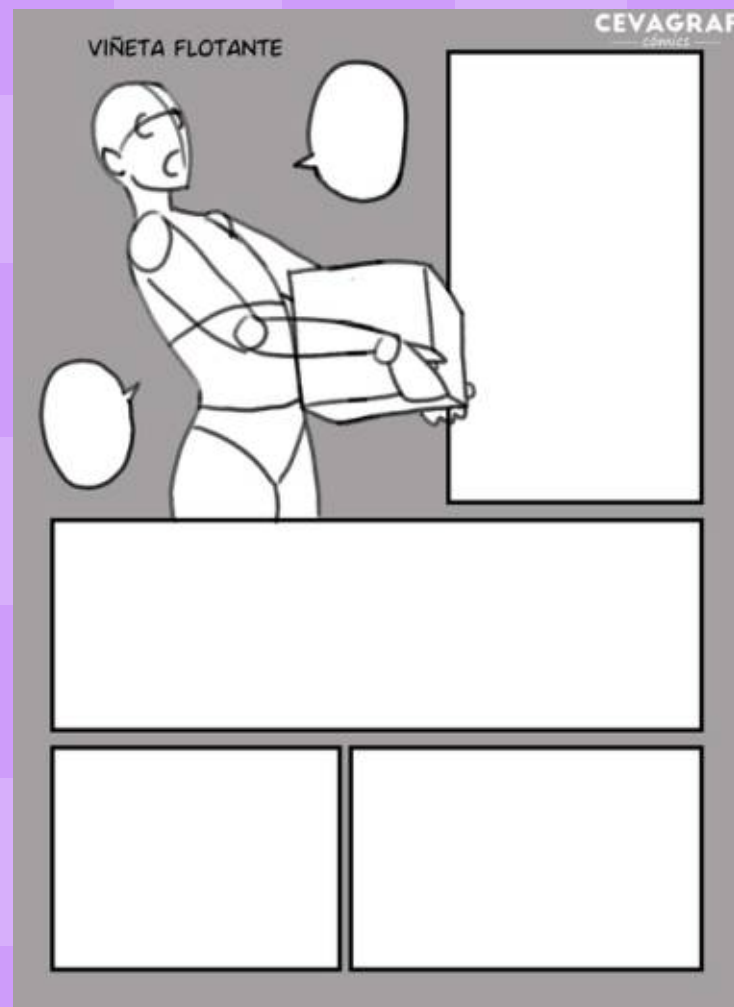
Siempre debe de haber un espacio vacío entre las viñetas para que éstas no se sientan apiladas o puedan sofocar al lector visualmente (a menos de que ese sea el objetivo). **El espacio vacío que hay entre las viñetas** se le conoce como **"calle"**, **"gutter"**, **"canaleta"** o **"medianil"**, y puede ser de un color determinado (blanco, negro, etc.) o ser una imagen determinada extendida.

Aparte de la **viñeta normal** (también llamada **viñeta cerrada**), existen otros **3 tipos de viñetas...**



VIÑETAS FLOTANTES

- Se les puede llamar también **“viñetas rotas”**.
- **No tienen recuadros que los delimitan.**
- Puede “pisar” y lo pueden “pisar” otras **viñetas cerradas**.
- Sirve para **“presentar”** o **“destacar”** personajes, vestuarios, objetos importantes.
 - El elemento que esté **sobresaliendo** puede hacerlo **total** o **parcialmente**.
- Puede ser usada también como un **“puente”** para pasar a la siguiente viñeta.



VIÑETAS ABIERTA

- Se tratan de las viñetas que **no están delimitadas por recuadros propios** y **tocan los extremos de sus respectivas páginas** (horizontal o verticalmente).
 - **Las otras viñetas son las que la delimitan.**
- Pueden crear la sensación de **espacio abierto e infinito**, también la percepción de estar **fuera del tiempo de la narrativa**.
- Sirven para mostrar **nuevas locaciones** o **personajes**.
- A diferencia de las viñetas flotantes, **estas no "pisan" y no son "pisadas" por otras viñetas.**



VIÑETAS A SANGRE

- Al igual que las viñetas flotantes, estás **no tienen recuadros que los delimiten**.
- Lo pueden “pisar” otras **viñetas cerradas**.
 - Las **viñetas cerradas** que pisan una viñeta a sangre son llamadas **“viñetas interior”**, mostrando un detalle o hecho que se realiza al mismo tiempo de la escena.
- Debido a que abarcan mayor parte de la página, **suelen dar una mayor sensación de amplitud o de impacto**.



VIÑETAS A TODA PÁGINA

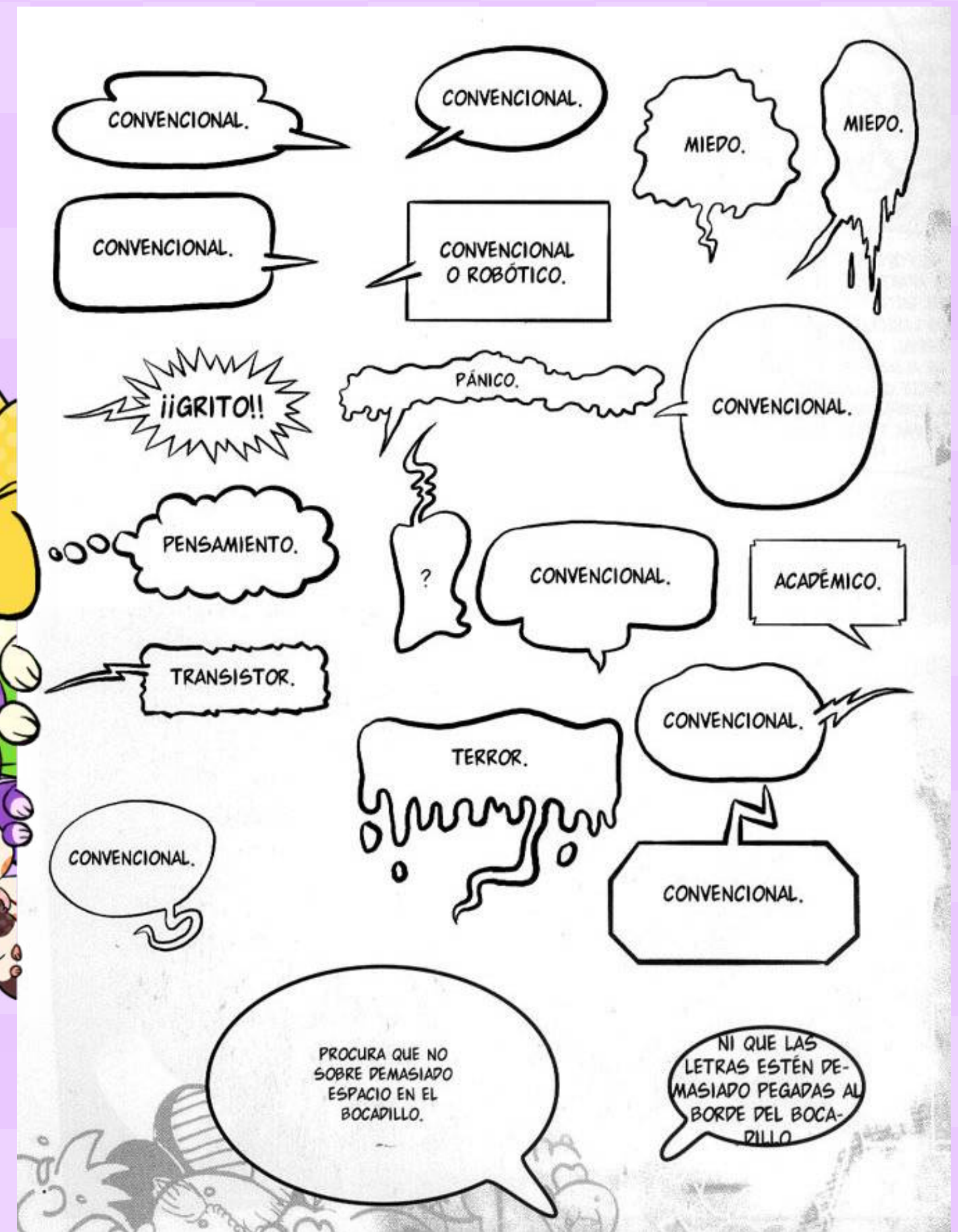
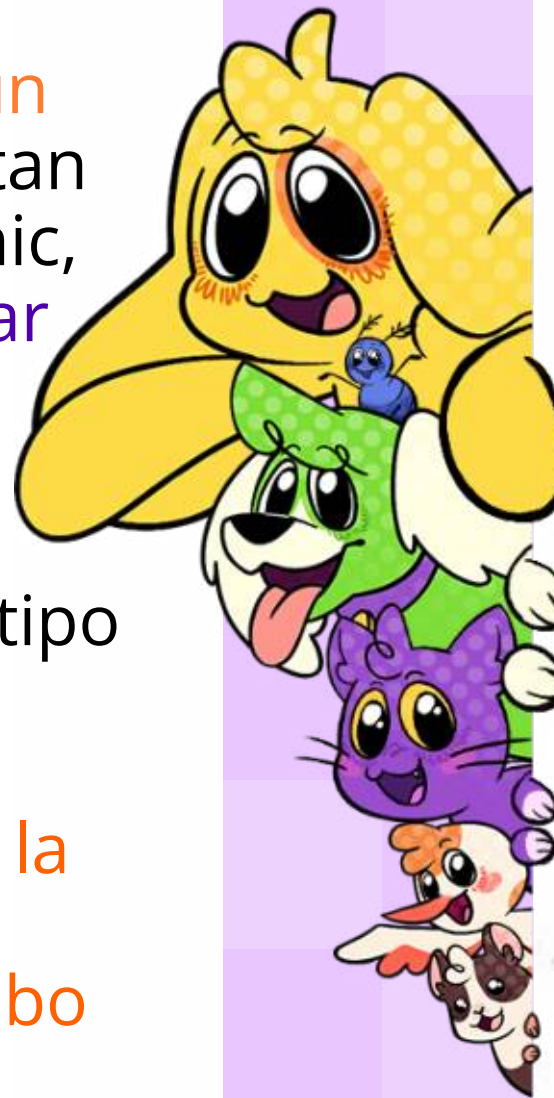
- También se les puede llamar **"Splash page"**.
- Como lo indica su nombre, **abarcen toda la página** (incluso pueden abarcar doble página) **sin tener una sola viñeta cerrada que le interrumpa**.
- Para **momentos importantes de la historia** como una escena de acción, la revelación de algo impresionante, la presentación de un escenario, etc.
 - **Invitan al lector a quedarse y observar los detalles.**



GLOBOS DE DIÁLOGOS

También llamados “**bocadillos**”, son la **representación gráfica de una conversación o un pensamiento por parte de los personajes**. Son tan valiosos como las ilustraciones mismas del cómic, y **ambos deben de complementarse** para **guiar el ojo del lector a través de la página**.

- La extensión del texto debe establecerse durante la redacción del guión, así como el tipo de globo que se utilizará.
- **La cola del globo no siempre debe de apuntar a la boca del personaje**, pero sí a la **zona de la cabeza**.
- Ten cuidado de **no cruzar con la cola del globo con la cara o cuello de otro personaje**, otra cola de globo o **tapar cosas importantes con el globo de diálogo mismo**.



Esto es incorrecto

CEVAGRAF
cómics



Ésta sería la forma correcta

CEVAGRAF
cómics



EN LOS CAPÍTULOS 7 Y 169 DE ONE PUNCH MAN HACEN REFERENCIA A ESTE PROBLEMA.



Ten cuidado si vas a trabajar con una gran cantidad de texto: **evita tenerlo todo en un solo globo de diálogo.** De preferencia **divide el texto** y colócalo en **diferentes globos de diálogo.**

Esto evitará que sea tedioso de leer el texto, será más fácil de comprender y mantendrá activo al lector en su ritmo de lectura.

LÍNEAS DE ENFOQUE Y MOVIMIENTO

Las **líneas de enfoque** son **las líneas que convergen hacia un punto central, dirigiendo la atención del lector a un área determinada.** Es común que sean usadas para enfatizar una reacción, acción u objeto.

Las **líneas de movimiento** pueden **mostrar la dirección en la que se mueve un objeto.** Agregan **dramatismo** y apoyan a que el lector se pueda **imaginar las viñetas en movimiento,** también para que las entienda.

Dependiendo de la cantidad de líneas que hagamos, su longitud y demás, podemos definir la **intensidad** de estás.



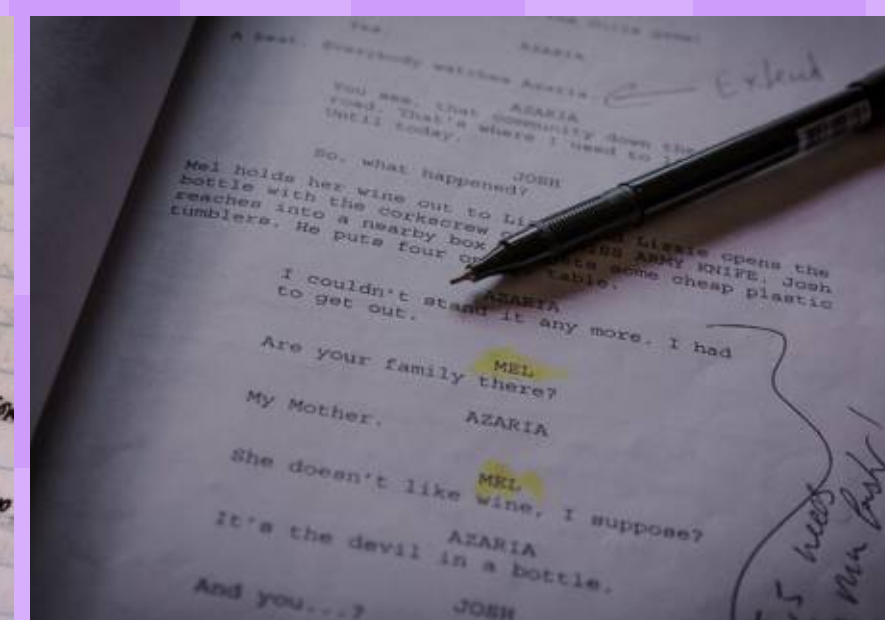
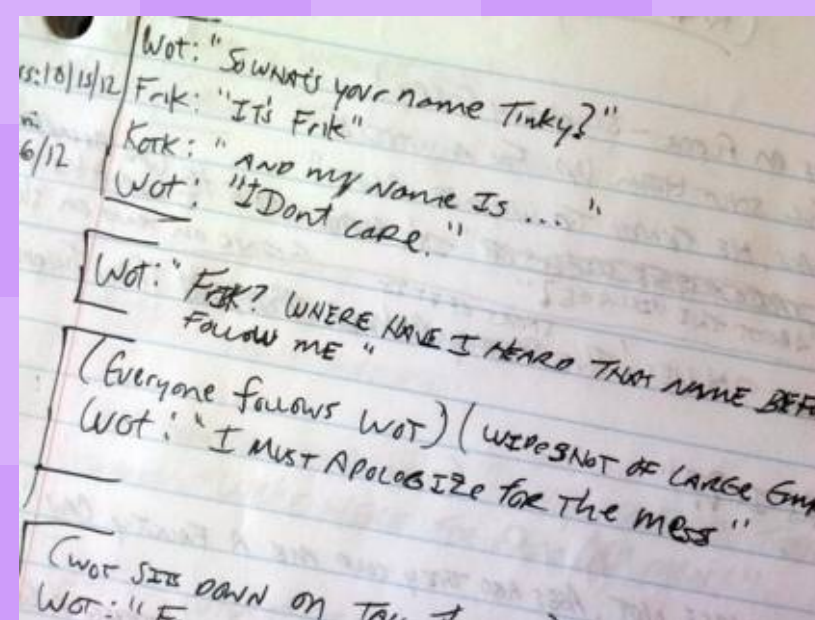
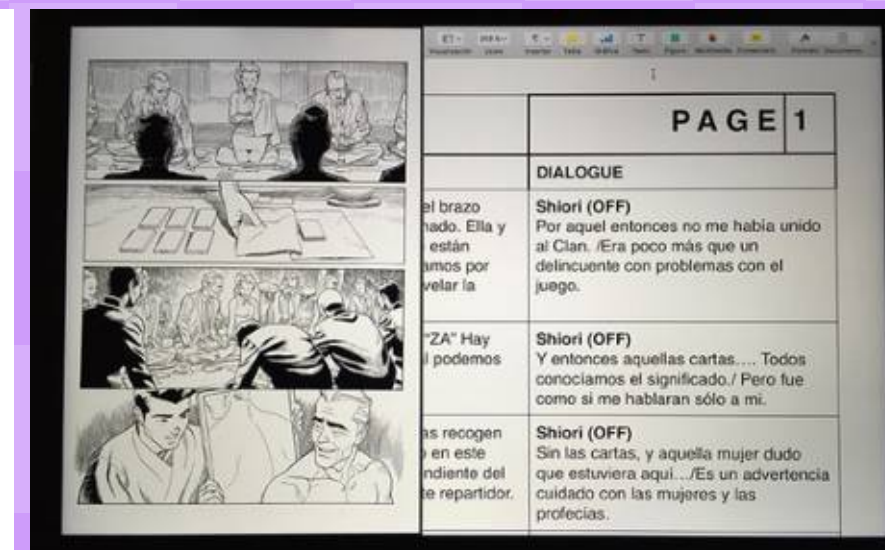
ELEMENTOS EXTRA



GUIONES

No basta con solamente tener en mente la historia o tenerla escrita de manera resumida, aún si cuenta el principio y el final. **Realizar guiones sirve como una buena práctica para crear un esquema tanto para el hilo narrativo como para los hitos intermedios de la trama.**

- Realiza tus guiones de manera **cronológica**, señalando los episodios o momentos **primarios, secundarios** o de **relleno**.
- Se tiene que **transcribir** tanto **todo lo que sucede (acciones)** y **todos los diálogos**.
- Aprovecha y **asigna el número de páginas que quieres dedicar para cada evento**.
- Trabaja con los **guiones ilustrados (storyboards)**.



MAQUETACIÓN

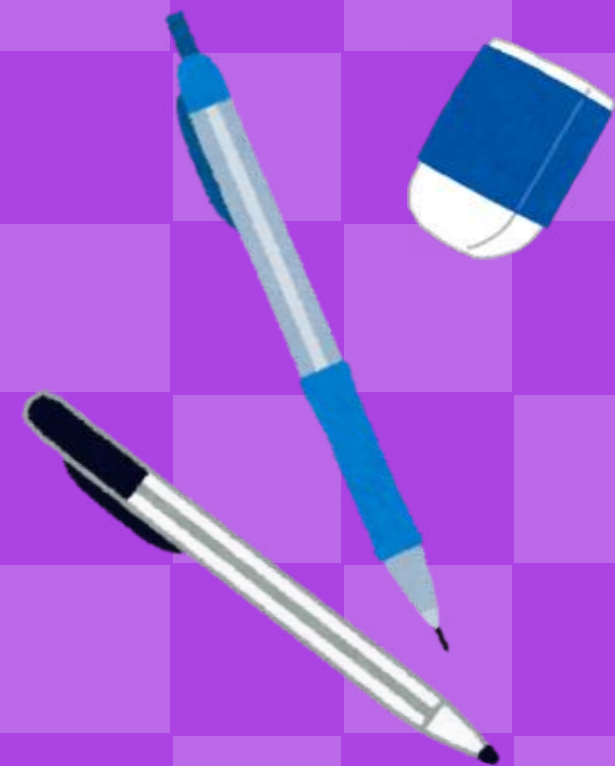
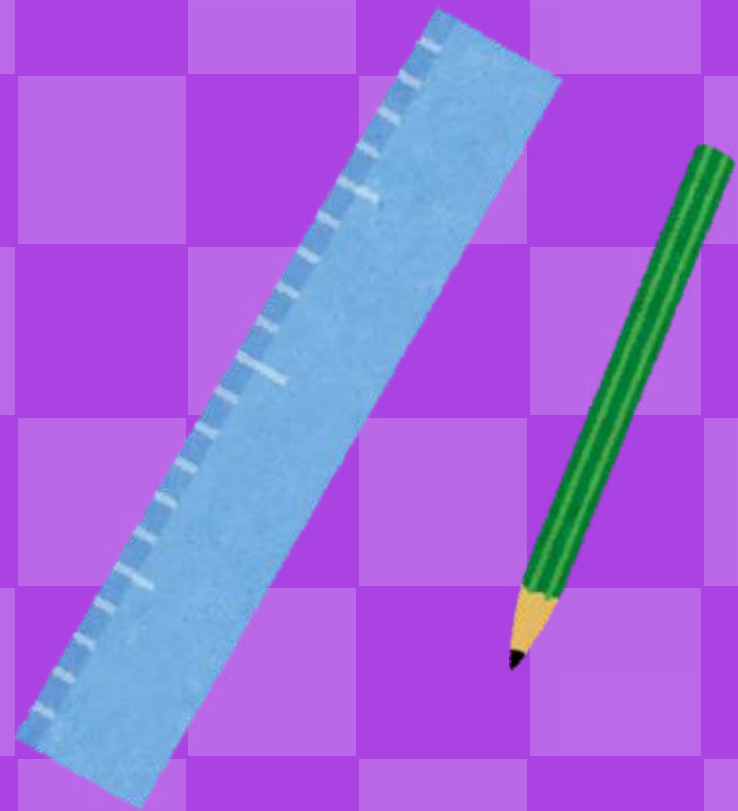
La maquetación se refiere a **la composición de los textos, las ilustraciones y otros elementos gráficos en las páginas**: acomodar los globos de diálogos y dándoles el tamaño necesario para sostener los textos,

- Si has realizado tu maquetación o producto final en formato tradicional, es recomendable **escanear tu cómic y añadir los diálogos o textos de manera digital**, usando **tipografías fáciles de leer**.
- **Cuida el tamaño de todo**: viñetas, globos de texto, el texto mismo, etc.
- Aquí entra también la realización de la **portada, el interior de la portada, interior de contraportada** y la **contraportada** (se imprimen juntas para realizar la encuadernación).



**ELEMENTOS A TOMAR EN
CONSIDERACIÓN PARA CREAR UN CÓMIC**

**¿Y A NIVEL
NARRATIVO?**

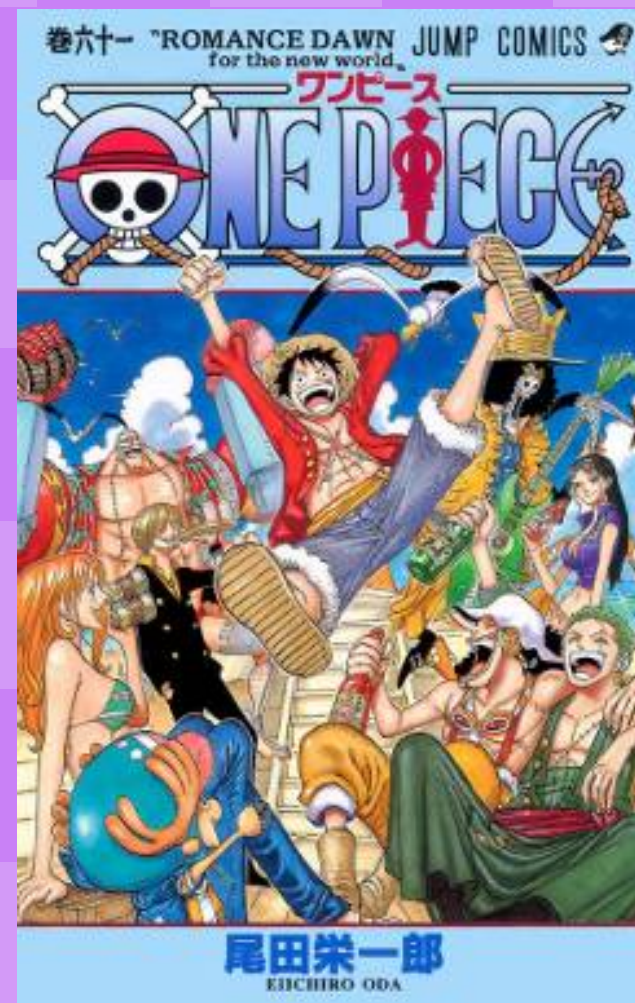


IDEA PRINCIPAL

No podemos empezar sin tener una clara idea central de la historia, de principio a fin. Aunado a esto, hay que trabajar a detalle las partes de nuestra historia: la introducción, el desarrollo, el desenlace, los momentos de importancia, el clímax, los arcos argumentales, etc.

¿Por qué hay que ya tener en mente como cerrar la historia? Tener un fin ya desarrollado y planeado para nuestras historias evitará que lleguemos a un punto complejo donde, por la improvisación, se nos vuelva difícil terminar el cómic o apresuremos su fin.

- Define bien el hilo narrativo.
- Descarta las partes prescindibles o que no llevan a ninguna parte.
- Ten paciencia, busca retroalimentación y no tengas miedo de salir de la caja.



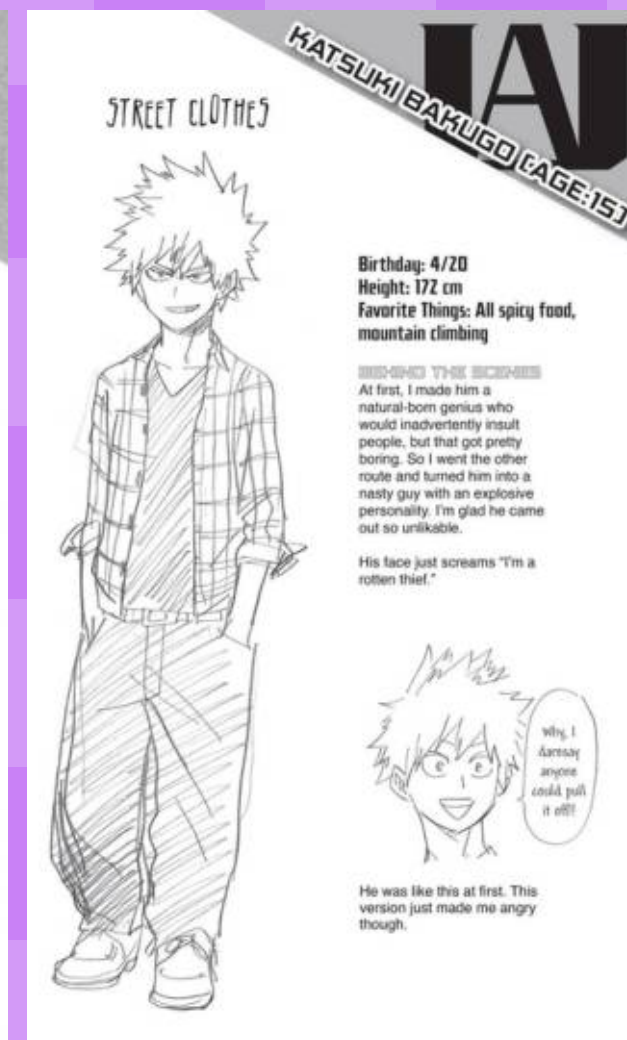
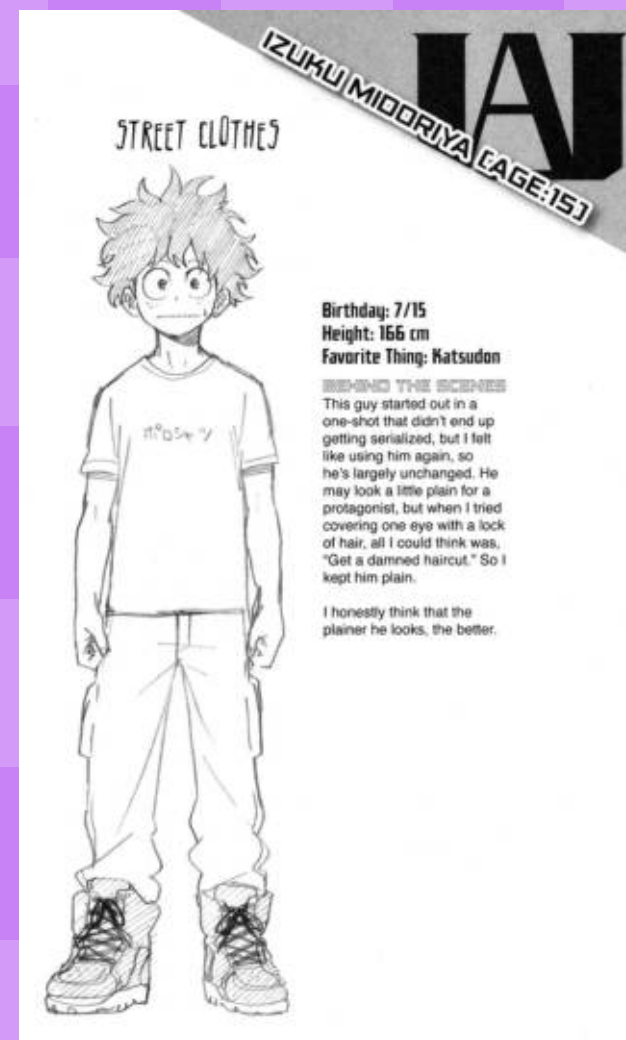
- **One Piece** cuenta con más de 100 volúmenes publicados y sigue contando, y no se puede visualizar para cuándo o cómo será el final.
- El final de **Tutor Hitman Reborn!** se sintió como uno apresurado, hubo elementos importantes que se vieron en muy poco tiempo,
- **Tokyo Revengers** tiene un final controversial, muchos fans señalan que fue apresurado y que algunos elementos fueron dejados de lado.

MUNDO & PERSONAJES

El valor que los lectores le dan a un cómic no solamente se da por la historia misma, sino también por **la riqueza del mundo y el desarrollo y profundidad de los personajes.**

El mundo y sus personajes del cómic definen a qué público va dirigido, las reglas o límites del universo, etc.

- Para idear el universo y los personajes del cómic, recomendamos **realizar documentos** donde se detallen los **aspectos más relevantes**, al igual que los **detalles más minuciosos o importantes** para **evitar pasarlos de largo u olvidarlos.**
- Crea **fichas individuales para cada personaje**, yendo desde lo descriptivo, lo narrativo y lo visual.

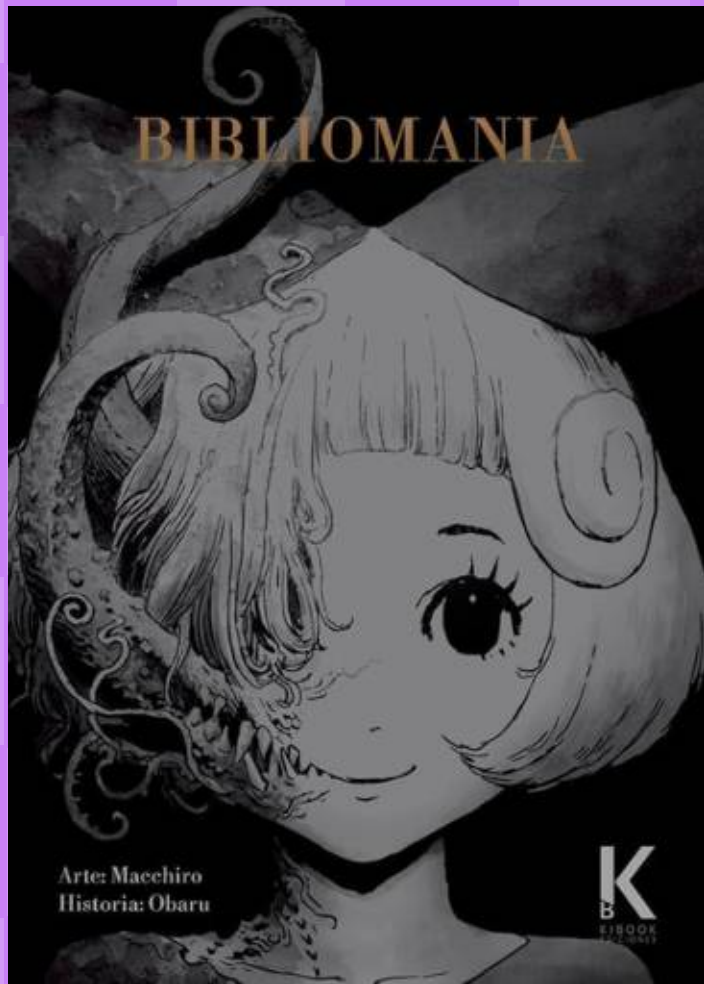


EN LOS MANGAS DE MY HERO ACADEMIA PUEDES ENCONTRAR FICHAS INDIVIDUALES DE PERSONAJES IMPORTANTES DE LA HISTORIA.



EL MANGA DE NARUTO CUENTA CON MUCHAS LOCACIONES COMO PAÍSES Y ALDEAS NINJA.

TENER UN MAPA TRABAJADO AYUDA A DESARROLLAR LA HISTORIA Y SUS UBICACIONES.



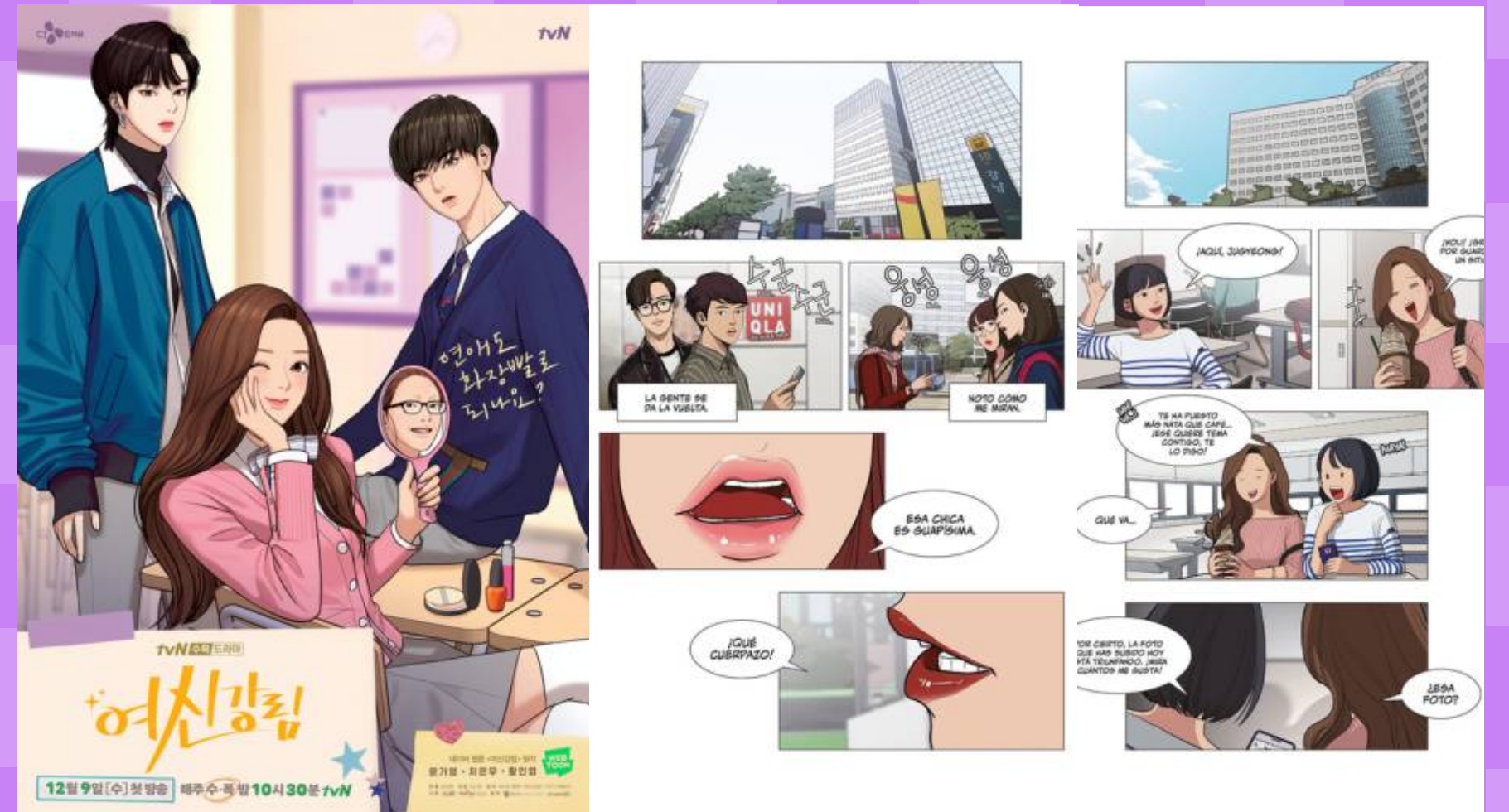
BIBLIOMANIA

- Entornos **fantasiosos** pero **oscuros**, sobrepasando la realidad y las **pesadillas**, con un **terror lovecraftiano** sobre los deseos y la psique del ser humano.
- Los personajes oscilan entre la **humanidad** y las **pesadillas**, la **visión que tenemos del alma**, la **corrupción** y **deformación** de esta misma.



TRUE BEAUTY

- Se presenta "**dentro de nuestra realidad**", mostrando una **cara de la vida universitaria** y la **sociedad**, las **relaciones sociales**, etc., hacia el tema de los cánones de la **belleza**.
- **Personajes humanos** con objetivos, inseguridades y vivencias con **otras personas humanas** de su entorno.



**YENDO MÁS ALLÁ DE HACER UN CÓMIC
PARA NOSOTROS MISMOS**



**PUBLICACIÓN &
DERECHOS DE AUTOR**



¿DÓNDE PUEDES PUBLICAR TU CÓMIC?

- **Editorial:** Las editoriales de cómics o las editoriales de historietas son conocidas por ser **las empresas detrás de la elaboración de diferentes historietas**. Entre las que podemos mencionar están: **Marvel, DC Cómics, Dark Horse comics, IDW Publishing...**
- **Concursos:** Los concursos son otro medio recomendado para publicar cómics, pues de estos puede derivar que **el premio sea apoyo en el desarrollo de una serie de cómics**.
- **Fanzine:** Son trabajos autopublicados pero está hecho por un grupo de artistas bajo una misma franquicia, serie o película ya existente.
- **Web cómic:** El formato digital, son páginas web que publican cómics como **Line Webtoon, Tapas, Tumblr y Patreon**.



¡CHECA BIEN TODO!

¡CUIDA TUS OBRAS!

¡LEE CON MUCHA ATENCIÓN!

¡PIDE OPINIONES DE OTROS PARA ESTAR SEGUROS!



DERECHOS DE AUTOR

- El **INDAUTOR** (Instituto Nacional del Derecho de Autor) es el mejor aliado para la creación y publicación de nuestros cómics ya que es **el registro de tu obra literaria o artística, para seguridad jurídica como autor y/o titular de los derechos patrimoniales.**



- Según **INDAUTOR**: Se llama **historieta** o **cómic** a una "serie de dibujos que constituye un relato", "con texto o sin él", así como al medio de comunicación en su conjunto.
- Para poder realizar el trámite se deben de **presentar los documentos requeridos, formatos y realizar un pago** (ten en cuenta que dicho pago va cambiando con el tiempo).
- La página cuenta con toda la información necesaria, indicaciones y guías para apoyarte en el registro de tu obra. **¡Lee con atención y asesórate!**

En la esfera del derecho de autor y de conformidad con la legislación mexicana aplicable, se entiende por registro la entrada de las obras en los archivos oficiales del Estado, con la finalidad de garantizar la seguridad jurídica de los autores, de los titulares de los derechos conexos y de los titulares de los derechos patrimoniales respectivos y sus causahabientes, así como dar una adecuada publicidad a las obras, actos y documentos a través de su inscripción. Las obras literarias y artísticas y los derechos conexos quedarán protegidos aun cuando no sean registrados.

- Literaria
- Musical, con o sin letra
- Dramática
- Danza
- Pictórica o de dibujo
- Esculplórica y de carácter plásico
- Caricatura e historieta**
- Arquitectónica
- Cinematográfica y demás obras
- Programas de radio y televisión
- Programas de cómputo
- Fotográfica
- Arte aplicado
- Base de datos
- Registro de derechos conexos

Es un retrato que exagera o distorsiona la apariencia física de una persona o varias, en ocasiones un estrato de la sociedad reconocible, para crear un parecido fácilmente identificable y, generalmente, humorístico. Se llama historieta o cómic a una «serie de dibujos que constituye un relato», «con texto o sin él», así como al medio de comunicación en su conjunto.

- Documentos requeridos
- Formatos y costos
- Guía de llenado de formatos

¡Importante! Para descargar los formatos y hoja de ayuda para el pago correspondiente, posicionar el cursor sobre los mismos y dar "clic".

Costo del trámite	Descargar formatos
Registro de obra Costo: \$367.00 M.N. Hoja de ayuda para pago Puede realizar su pago en cualquier institución bancaria	<ul style="list-style-type: none">RPDA-01RPDA-01-A1RPDA-01-A2