



# MINI MANUAL PARA APRENDER A CREAR MONOS



Museo Amparo

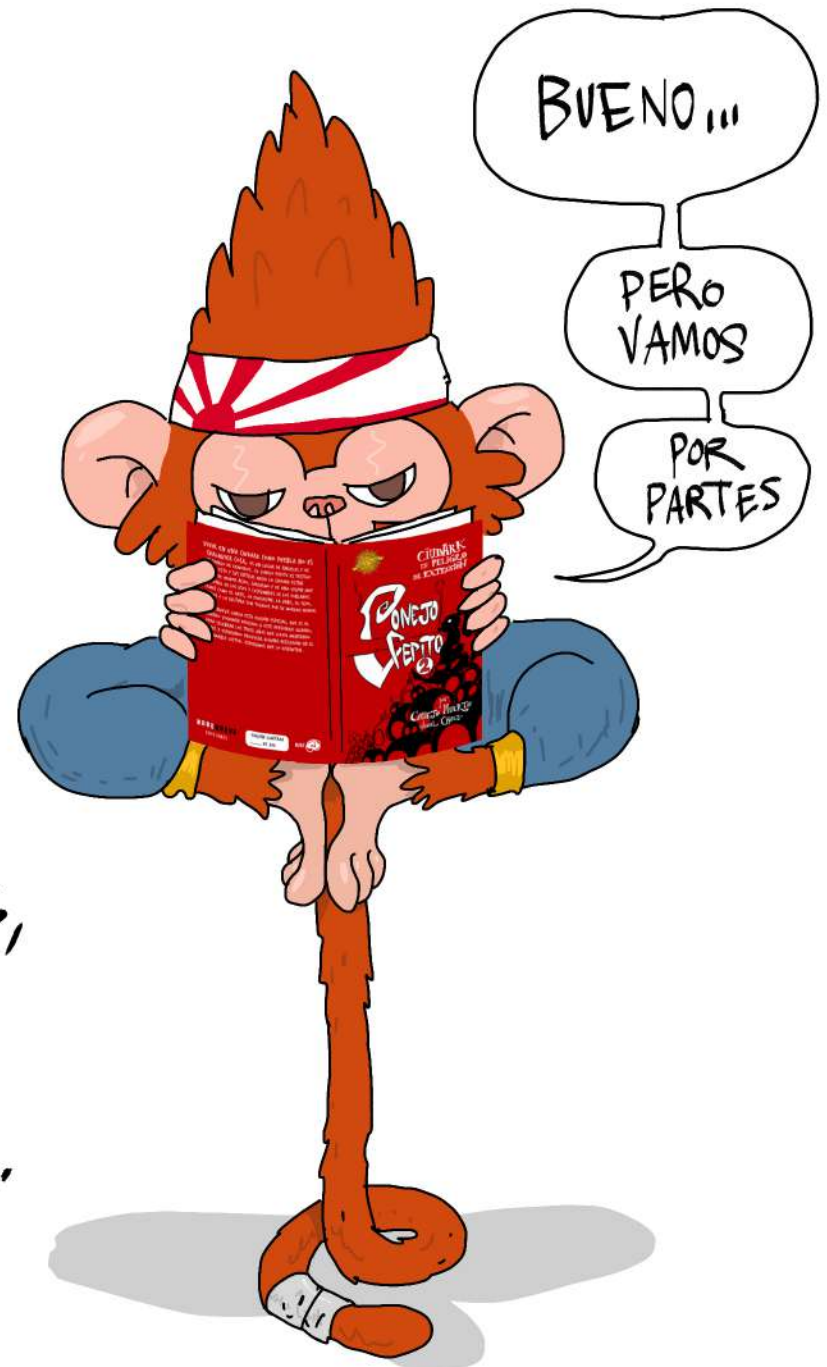
**A**PRENDAMOS  
A CREAR  
UN PERSONAJE  
Y CONTEMOS  
SU HISTORIA



USAREMOS LA NARRATIVA  
GRÁFICA COMO HERRAMIENTA,  
PERO ¿EN QUÉ CONSISTE?

BÁSICAMENTE EN CONTAR UNA  
IDEA EN IMÁGENES Y TEXTOS  
AUNQUE A VECES SOLAMENTE  
SE USAN DIBUJOS.

ESTOY SEGURO QUE YA CONOCES  
ALGUNOS EJEMPLOS: LOS CÓMICS,  
LAS HISTORIETAS, EL MANGA,  
EL WEB CÓMIC, EL WEBTOON,  
LA NOVELA GRÁFICA, ENTRE OTROS.





¿Y AHORA?

¿POR DÓNDE EMPIEZO?

TE SUGIERO QUE COMIENCES  
POR DISEÑAR UN **PERSONAJE.**

TE COMPARTO UN CUESTIONARIO  
QUE DEBERÁS RESPONDER CON  
MUCHA PACIENCIA, RECUERDA  
QUE ENTRE MÁS INFORMACIÓN  
DETALLADA AGREGUES, MÁS  
COMPLETO Y SÓLIDO SERÁ  
TU PROTAGONISTA.

# "PERFIL DE PERSONAJE"

NOMBRE: CONEJO PEPITO NICKNAME/ALIAS: CANIJO  
SEXO: MACHO EDAD: 13 AÑOS FECHA DE NACIMIENTO: 14/02/2007  
COMETIDO (¿CUÁL ES SU PROPÓSITO?): SER CRÍTICO DE LA SOCIEDAD QUE HABITA  
APARIENCIA: PARECE RUDO PERO NO LO ES PESO: 74 KGS ALTURA: 1.65 MTS  
FÍSICO: PACHONCITO CON PANZA CHELERA COLOR DE PELO: BLANCO  
RASGOS DISTINTIVOS (NATURALES O INFLINGIDOS): USA UN CURITA EN EL CODO IZQUIERDO  
¿CÓMO LLEGARON AHÍ?: TUVO QUE EMPLEAR CINTA DE AISLAR Y JAMÁS PUDO RETIRARLA  
VESTIMENTA: PLAYERA NEGRA CON ESTAMPADO DE BANDA METALERA, PANTALÓN Y TENNIS  
ESTILO: ROCKERO MATERIALES: MEZCLILLA/ALGODÓN  
ACCESORIOS (SOMBRERO, JOYAS, ANTEJOS): HEBILLA DE CALAVERA, CADENA PARA CARTERA  
ARMAS QUE UTILIZA: EL DOBLE SENTIDO  
FAMILIA: ES HERMANO DEL CONEJO MUERTO NOMBRE DE LA MADRE: HORN Y BUNNY  
NOMBRE DEL PADRE: LIEBRE VIVA LUGAR DE NACIMIENTO: PUEBLA, MÉXICO  
DATOS DEL NACIMIENTO (DETALLES): UN PARTO NATURAL, SIN DOLOR, NACIÓ 6:45 AM  
EDUCACIÓN: NO FUE A LA ESCUELA, SE FORMÓ EN LAS CALLES  
COLEGIO (NOMBRE, TIPO, NIVEL, PROFESORES ESPECIALES O TEMAS) TIENE MÁS BIEN SENSEIS O GURÚS  
QUE LA VIDA MISMA LE HA PRESENTADO: TÍO MURCIÉLAGO, GRAN DSO Y EL CLAN PIRANA  
IDIOMAS: IDIOMA CONEJO, LENGUAJE DE SEÑAS, BLACKSICAN Y ESPANGLISH  
AMIGOS DEL COLEGIO Y RELACIONES: RANCIO (ES UNA RATA) Y HIT (ES UNA MOSCA)

**TRABAJO:** DESDE CASA      TIPO DE TRABAJO: RECICLAJE  
**ESTADO ECONÓMICO:** NO LE PREOCUPA      **APTITUDES:** ES PRAGMÁTICO, RESUELVE  
CON POCOS RECURSOS, SE PUEDE CONFIAR EN ÉL  
**CREENCIAS:** HÁGALO USTED MISMO      **RELIGIÓN/CAMINO ESPIRITUAL:** HABLA MUCHO  
CONSIGO MISMO      **AMBICIONES:** TRANSFORMAR SU ENTORNO  
**OTRAS FILOSOFÍAS:** PACIFISTA, EXISTENCIALISTA Y PATA DE PERRO  
**PERSONALIDAD:** NEURÓTICO Y AUNQUE USTED NO LO CREA, ES CALLADO  
**MOTIVACIONES (NECESIDADES):** QUE LAS COSAS CAMBIEN PARA EL BIEN DE TODOS  
**¿QUÉ LE CAUSA MIEDO?** LA RAZA HUMANA  
**¿QUÉ TIENE QUE HACER PARA VENCERLO?** UTILIZAR EL HUMOR NEGRO, EL SARCASMO  
Y LA IRONIA A TRAVÉS DE LA HISTORIETA PARA GENERAR TANTITA REFLEXIÓN  
**¿CUÁL ES SU MAYOR VIRTUD?** HACER AMIGOS  
  
**¿CÓMO LA LLEVA A CABO?** A TRAVÉS DE SUS CHISTES  
**DETALLES FAVORITOS:** CREE EN EL AZAR Y EN LA SABIDURÍA CALLEJERA  
**MÚSICA:** HEAVY METAL = JUDAS PRIEST / ACCEPT / DIO / METALICA Y PANTERA  
**BEBIDA:** CAGUAMA Y LOS CURADOS      **COMIDA:** TACOS ÁRABES Y DE CARNITAS,  
POZOLE, CALDO TLALPEÑO Y LOS MARISCOS  
**COLOR:** ROJO      **LUGARES:** LE FASCINAN LAS AZOTEAS

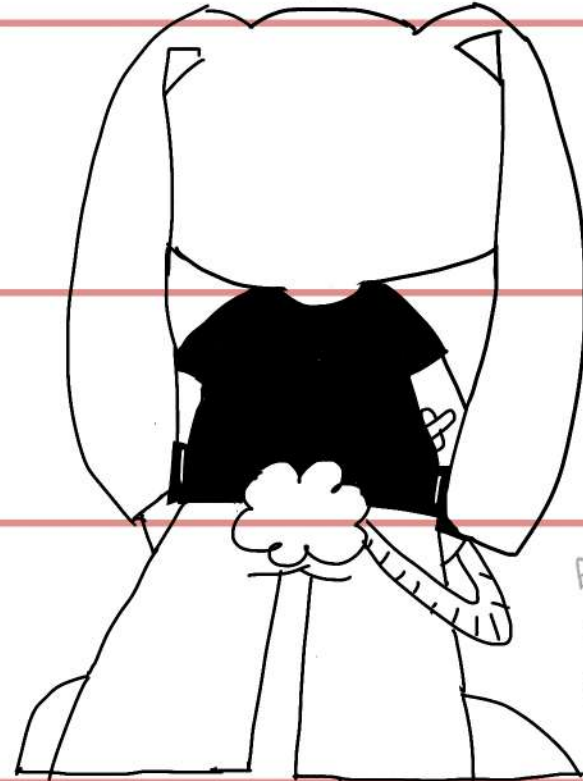
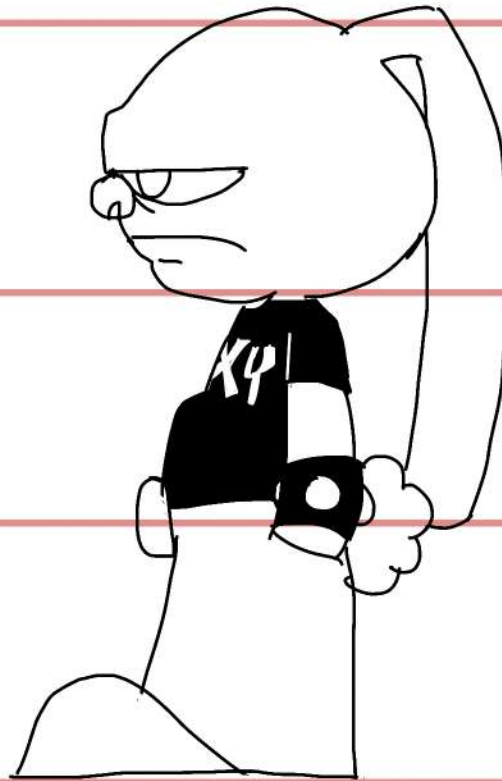
# HOJA DE GIRO

ESTA HERRAMIENTA SE USA PARA VISUALIZAR AL PERSONAJE DE FRENTE, DE PERFIL Y DE ESPALDA, Eso te va a permitir crear escenas más dinámicas y con distintos ángulos.

FRENTE

PERFIL

ESPALDA



ESTAS LÍNEAS GUÍA SON PARA QUE NO TE VAYAS CHUECO AL DIBUJAR A TU PERSONAJE

DESPUÉS DE HABER RESPONDIDO EL CUESTIONARIO QUE SIRVE PARA CREAR UN PERSONAJE, UTILIZA ESA INFORMACIÓN E INTENTA DIBUJARLO (ES MUY IMPORTANTE QUE DISFRUTES ESTE PROCESO). BUSCA REFERENCIAS, COPIA A TUS PERSONAJES FAVORITOS Y REVISA TUTORIALES DE DIBUJO.

GOOGLEA: "MODEL SHEET + EL NOMBRE DE TU PERSONAJE FAVORITO"

ESTA HERRAMIENTA SE LLAMA **HOJA DE EXPRESIONES** Y TE VA A AYUDAR PARA COMPRENDER LA PERSONALIDAD DE TU PERSONAJE.

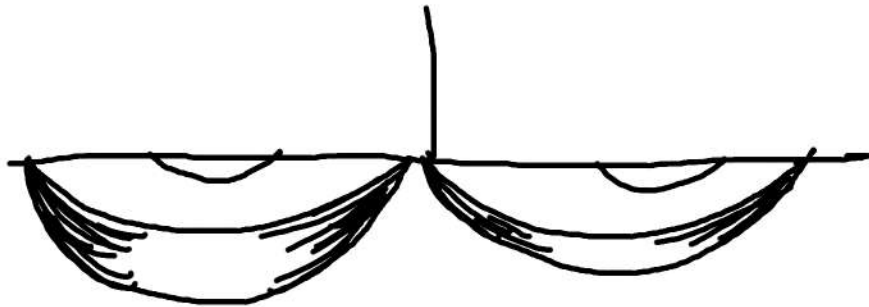
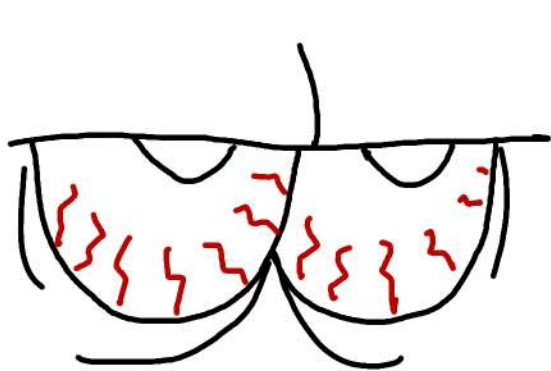


**DIBUJA**  
SOLAMENTE EL  
ROSTRO DE TU  
PERSONAJE.

TE RECOMIENDO  
QUE HAGAS **CARAS**  
FRENTE A UN  
ESPEJO Y EXAGERES  
LAS EXPRESIONES.



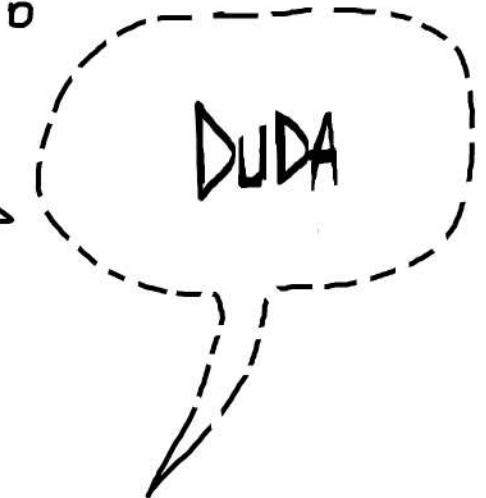
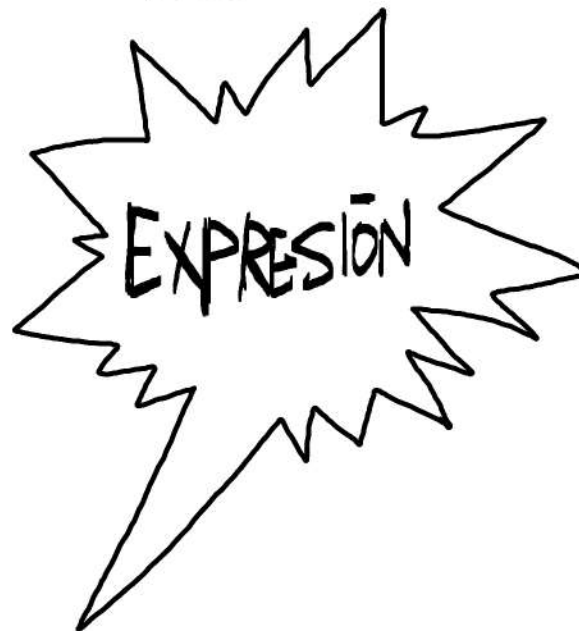
PARA MÍ LOS OJOS SON MUY IMPORTANTES EN EL DISEÑO DE MIOS PERSONAJES PORQUE TRANSMITEN DE MANERA EFICAZ E INMEDIATA UN ESTADO DE ANIMO Y UNA ACCION ESPECIFICA.



PUEDES VER DE NUEVO  
TUS PELÍCULAS ANIMADAS  
**FAVORITAS,**

PON PAUSA EN UNA  
ESCEÑA QUE TE LLAME LA  
ATENCIÓN Y TRATA DE DIBUJAR  
LAS EXPRESIONES QUE PUEDEAN  
FUNCIONAR LE A TU PERSONAJE.

# GLOBOS ó BOCADILLOS: SE USAN PARA CONTENER TEXTO





MOVIMIENTO (¿CÓMO SE MUEVE TU OBJETO?)

## LÍNEAS CINÉTICAS:

UNA HERRAMIENTA COMPLEJA,  
PERO MUY ÚTIL PARA HACER  
QUE TUS DIBUJOS SE  
PERCIBAN EN MOVIMIENTO.

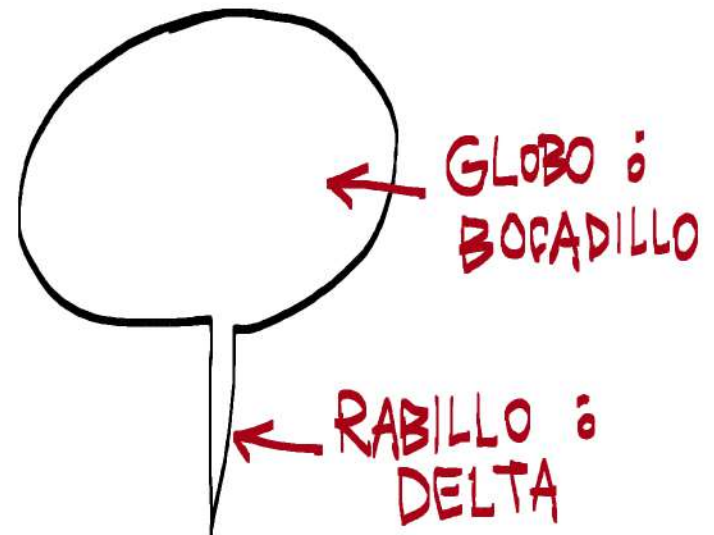
TENSIÓN (¿CON QUÉ FUERZA SE MUEVE  
TU OBJETO?)

AYUDAN A GENERAR DIRECCIÓN  
(¿HACIA DÓNDE SE MUEVE TU OBJETO?)



DEBERÁS APRENDER A DIRECCIONAR TU TEXTO DEPENDIENDO QUIÉN DESEAS QUE SE EXPRESE Y DE QUÉ MANERA: HABLANDO, PENSANDO, GRITANDO, SUSURRANDO, ETC.

PARA ELLO UBICA **EL RABILLO** O **DELTA** COMO MEJOR CONVenga.



¡MANDOS A LA OBRA!  
AHORA LO MÁS IMPORTANTE:

# TU HISTORIA.

¿QUÉ VAS A CONTAR?

RECUERDA LA SIGUIENTE  
REGLA BÁSICA:

ALGO DEBE OCURRIRLE  
A ALGUIEN EN ALGÚN LUGAR.

APRENDERÁS A ESCRIBIR,  
MEJOR ESCRIBIENDO, ASÍ ES,  
ESCRIBE, ESCRIBE, ESCRIBE.

EL PIRATA TSUNAMI  
VARADO EN EL MAR  
MUERTO RECIBE AYUDA  
DE UN PEZ ABISAL...



# AHORA ADAPTAR TU TEXTO A DIBUJOS ES OTRA HISTORIA:

MI EJEMPLO: "EL PIRATA TSUNAMI VARADO EN EL MAR MUERTO RECIBE AYUDA DE UN PEZ ABISAL"



1. UBICO A MI PROTAGONISTA EN EL ESCENARIO Y LA SITUACION.



2. DECIDI SOLAMENTE DIBUJAR LA CARA DE ASOMBRO DE MI PROTAGONISTA PARA GENERAR CIERTA TENSION.



3. SE ME OCURRIÓ UTILIZAR UN PLANO GENERAL PARA INCLUIR A MI PROTAGONISTA Y A SU NUEVO AMIGO MIENTRAS LO SALVA.

OBSERVA QUE AGREGUÉ UNA GOTA TIPO MANGA/ANIME EN SU FRENTE Y SIGNOS DE ADMIRACION Y DE INTERROGACION. ADEMÁS DE QUE EXAGERÉ LA EXPRESION.

**R**ECUERDA QUE TODA PRÁCTICA SE DEBE DISFRUTAR,  
TIENES QUE EQUIVOCARTE MUCHO Y SER CONSTANTE,  
DIBUJA, BORRA Y VUELVE A DIBUJAR.



REVISA LA PÁGINA: [CEVAGRAF.COOP/COMICS/COMPOSICION-DE-VINETAS-PARA-COMIC/](http://CEVAGRAF.COOP/COMICS/COMPOSICION-DE-VINETAS-PARA-COMIC/)  
DONDE VAS A ENCONTRAR DIVERSOS FORMATOS Y DISEÑOS DE PÁGINAS PARA COMIC.

NAVEGA LA SIGUIENTE PÁGINA PARA SABER CUÁLES SON LOS TIPOS DE PLANOS Y ENCUADRES  
Y PARA QUÉ SIRVE CADA UNO: [SOLOSEQUENOSENADA.COM/MISC/TIPOS-DE-PLANOS-CINE/](http://SOLOSEQUENOSENADA.COM/MISC/TIPOS-DE-PLANOS-CINE/)

## HERRAMIENTAS

TRABAJA CON LO QUE  
TENGAS EN CASA: LAPIZ,  
PLUMA DE GEL, ESTILOGRAFO  
DESECHABLE, MARCADORES,  
TU CELULAR O TABLET,  
LAPTOP O COMPU DE ESCRITORIO.

LO IMPORTANTE ES  
QUE COMIENCES YA!

## MIS REDES:

INSTAGRAM: conejo\_muerto  
FACEBOOK: canijo conejo

BÚSCAME Y CON GUSTO RESOLVEMOS TUS DUDAS



PARA AMPLIAR TU  
CONOCIMIENTO TE  
SUGIERO QUE BUSQUES:

## BIBLIOGRAFÍA

"ENTENDER EL CÓMIC"  
-EL ARTE INVISIBLE-  
SCOTT Mc CLOUD  
ASTIBERRI, 2007

"DISEÑO DE CÓMIC Y  
NOVELA GRÁFICA"  
-LA GUÍA ESENCIAL-  
GARY SPENCER MILLIDGE  
PARRAMÓN ARQ & DISEÑO  
2010



## SEMBLANZA

ANGEL CHÁNEZ (PUE, 1974)

A.K.A **REY MICO**

CONEJO MUERTO & CAPITÁN TSUNAMI

ES DIBUJANTE DE HISTORIETA  
Y DE COMIX DE AUTOR  
Y DOCENTE UNIVERSITARIO

ES MIEMBRO DE LA AMDI  
(ASOCIACION MEXICANA DE ILUSTRADORES)

## CUENTA CON DOS HISTORIETAS IMPRESAS:

"HASTA EL FIN DEL MUNDO" LUNETARIO, 2013

"CIUDARK EN PELIGRO DE EXTENSIÓN" NUBES, 2019

FUE COEDITOR DE LA PRIMERA ANTOLOGIA

DE CÓMIC "HECHO EN PUEBLA" NUBE 9, 2017-18

## Y DOS PROYECTOS DIGITALES:

"TOTEM" NOVELA GRÁFICA COLABORACIÓN

CON EL MAESTRO FERNANDO FIGUERAZ 2012-20

"EL VIÑETERO 3" CÓMIC COLABORACIÓN

CON EL MAESTRO ELMER SOSA 2019-20





**f** MuseoAmparo.Puebla

**t** MuseoAmparo

**@** museoamparo

**v** museoamparo

**www.museoamparo.com**

**EL AMPARO**  
**EN TU CASA** →

Seguimos en línea... en contacto contigo.