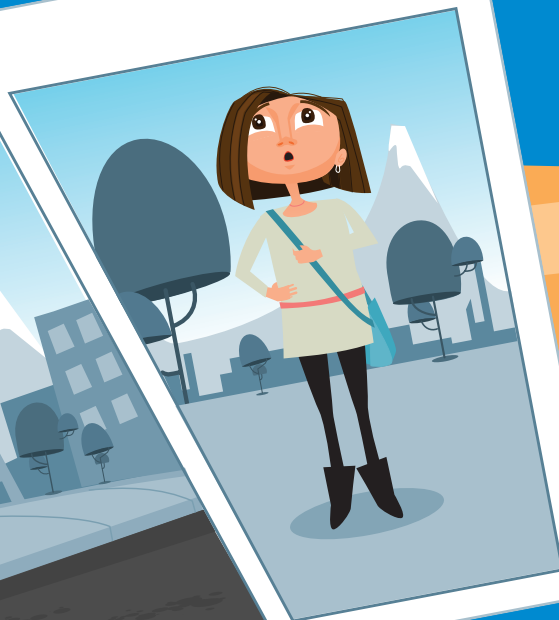


MI TALLER DE

CÓMIC DIGITAL



MANUAL DEL ESTUDIANTE



MANUAL DEL ESTUDIANTE

MANUAL PARA EL ESTUDIANTE

TALLER DE CÓMIC DIGITAL

Enlaces, Centro de Educación y Tecnología
www.enlaces.cl

Ministerio de Educación
www.mineduc.cl

Autores:

Textos: Miguel Ángel Ferrada
Felipe Benavides

Imágenes: Alfredo Rodriguez
Siento y Miento <http://www.sientoymiento.cl/>
Las irrelevantes aventuras de Plix y Mix <http://plix.subcultura.es/>

Jade Gonzalez
Las aventuras de Lina y Zizi <http://www.redragon.cl/>

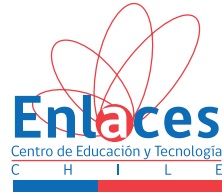
Edición: Ana María Delgado
Diseño: M. Carolina Alvarez
ilustraciones: Carlos Ossandón
www.edicionesrocamadour.cl

Obra bajo licencia Creative Commons
Reconocimiento — No Comercial — Compartir Igual:

CC — BY — NC — SA



Julio 2014



PRESENTACIÓN

Las Habilidades de Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) para el Aprendizaje se definen como “La capacidad de resolver problemas de información, comunicación y conocimiento, así como dilemas legales, sociales y éticos en un ambiente digital”.

Como una manera de facilitar la integración de estas habilidades al mundo escolar, Enlaces del Ministerio de Educación ha definido veinte habilidades TIC, agrupadas en cuatro dimensiones: Información, comunicación y colaboración, convivencia digital y tecnología.

Para propiciar el desarrollo estas habilidades en los estudiantes, Enlaces ha creado la propuesta “**Mi Taller Digital**”: Un programa dirigido a los estudiantes de quinto básico a cuarto medio del país, a través del cual los establecimientos educacionales, reciben recursos digitales y capacitación para dos docentes y estudiantes.

Los establecimientos participan de estos talleres extracurriculares, que abarcan áreas de gran atractivo para los niños y jóvenes. A través de estos talleres los estudiantes desarrollarán además la creatividad, el pensamiento crítico y la colaboración.

Enlaces, Ministerio de Educación les invita a participar activamente de esta aventura.

¡Bienvenidos!

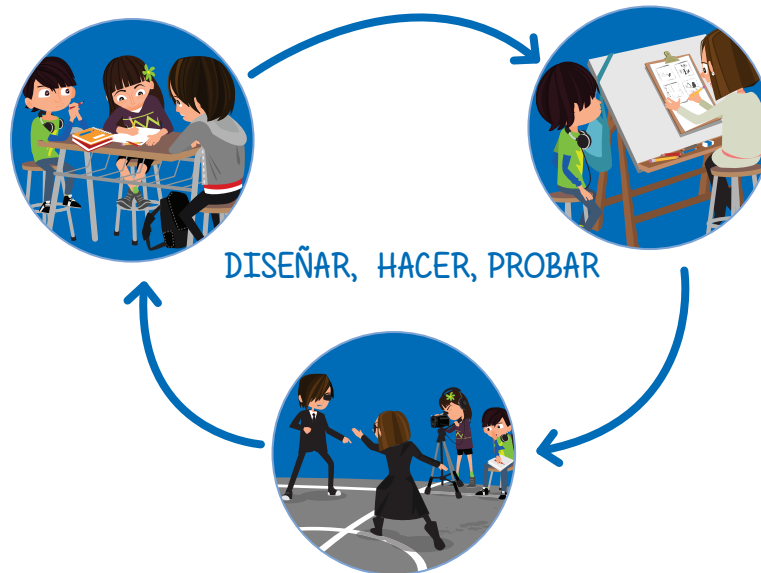
Estimados y estimadas jóvenes

Mi taller digital es un espacio donde podrás trabajar con tecnología y usar tu conocimiento e imaginación para encontrar soluciones a los desafíos que abordarás en el taller.

En este espacio, esperamos que, además, puedas desarrollar tus habilidades tecnológicas para el aprendizaje. Y que a través de los productos que realizarás, veas el resultado de un proceso que involucra la creatividad humana, la perseverancia, el rigor y las habilidades prácticas.

En este taller tendrás la oportunidad de participar de un proceso colaborativo para cumplir el propósito del taller, pues la mayor parte de las actividades son resultado de un trabajo en equipo.

A continuación te presentamos una forma de trabajo que puede facilitar el logro de las metas. Durante todo el taller ten presente que la elaboración de cualquier objeto se inicia con el proceso de diseño, luego se elabora y finalmente se realizan pruebas para evaluar.



- **DISEÑAR:** en esta etapa, junto a tus compañeros, se preparan para trabajar juntos, organizan sus ideas, planifican sus tareas, proponen diseños innovadores para lograr las metas y productos que quieren alcanzar.
- **HACER:** tú y tus compañeros elaboran y construyen lo que han diseñado, en equipo, ponen todo su esfuerzo en hacer de la mejor manera lo que han planificado, apoyándose unos a otros.
- **PROBAR:** Esta es la etapa de tu trabajo en el que evalúas, y ves el resultado de lo que han construido. Se espera que dialoguen sobre los resultados de sus trabajos, identificando los aspectos que podrían perfeccionarse o realizarse de otra manera y así volver a diseñar o hacer para mejorar.

¡Anímate y manos a la obra!

MI TALLER DE

**CÓMIC
DIGITAL**



A continuación les presentamos una tabla resumen de cada sesión con los temas que trabajarán.

Resumen	
Sesión	Contenido
1 y 2	La Narrativa gráfica y su lenguaje
3	Investigación y Documentación.
4	Los personajes y el conflicto.
5	Cómo escribir guiones y el uso del software CELTX.
6	Comenzando a Dibujar: El Boceto
7	El Dibujo
8	El Dibujo
9	El Rotulado
10	La Portada ¡Presenta y comparte tu cómic con el mundo!

La narrativa gráfica y su lenguaje

SESIÓN 1



DISEÑAR

Prepárate y organiza tu historia con tus compañeros y compañeras. Conoce y maneja las herramientas que usarás.

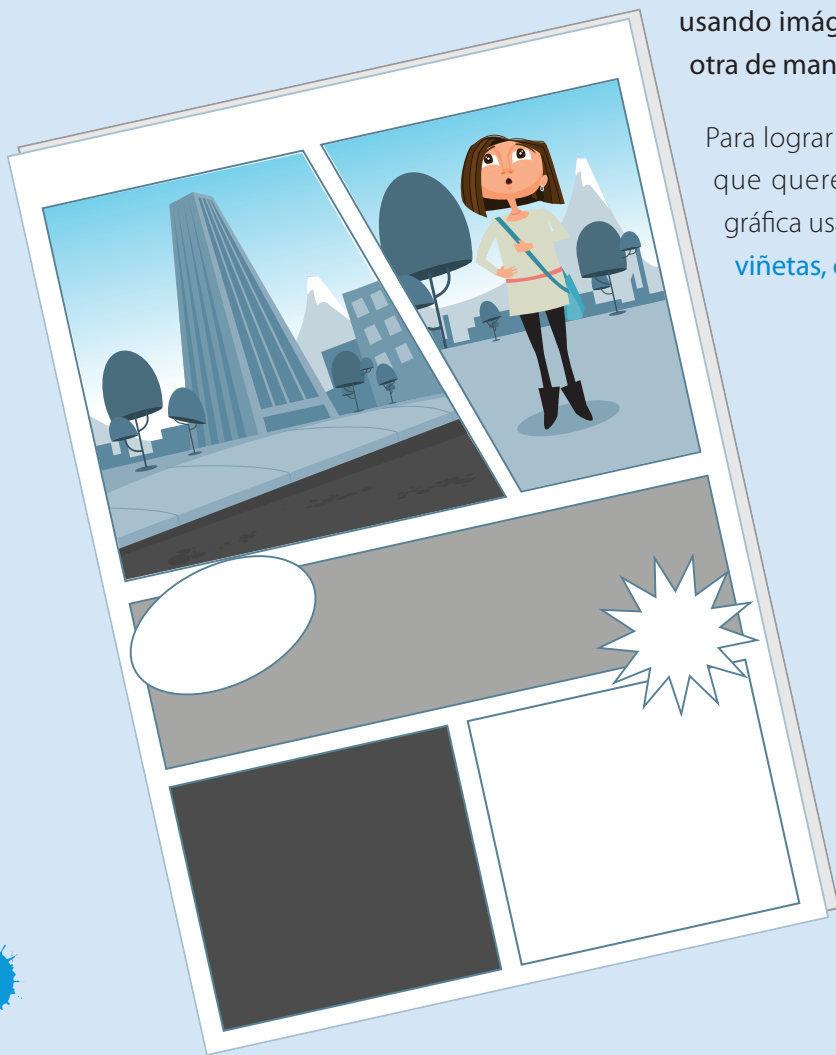


SESIÓN 1

La narrativa gráfica y su lenguaje. Primera parte.

La narrativa gráfica es un medio de expresión que usa imágenes y textos, de manera secuencial, para contar una historia o comunicar un mensaje. Ha sido llamada de diferentes formas en distintos lugares del mundo y en diferentes épocas; historieta, cómic, manga, bande dessinée, fumetti, etc. Sin embargo, todas estas expresiones se refieren a lo mismo: **contar una historia usando imágenes ubicadas una detrás de otra de manera secuencial.**

Para lograr transmitir de mejor manera lo que queremos comunicar, la narrativa gráfica usa algunos **elementos formales**: **viñetas, calles, lectura en z.**



OBSERVEMOS

Caer en las redes.



@AlfredoRodriguez - www.sientoymiento.cl

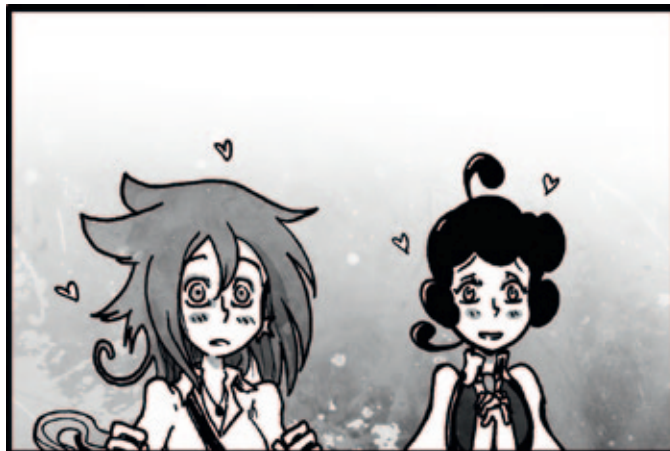
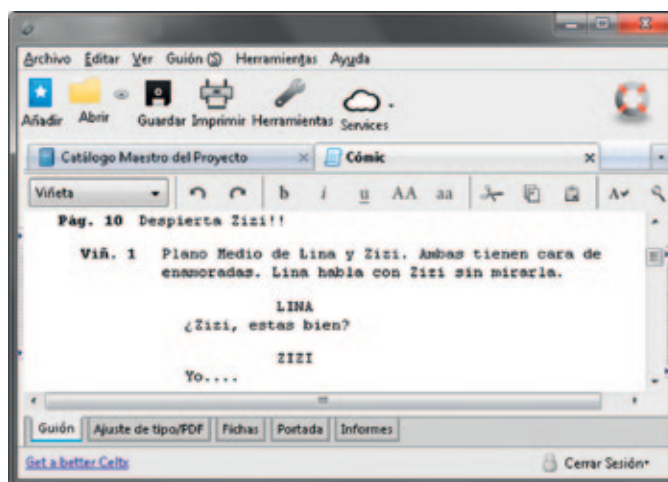
- ¿Qué cosas te llaman la atención de la página?
- ¿Si este chiste fuese contado de forma verbal, funcionaría?
- ¿Se puede contar este mismo chiste con solo una imagen?
- ¿Te imaginas este chiste en un video? ¿Sería lo mismo? ¿Qué cosas se perderían?

Elementos formales de la narrativa gráfica

Viñetas

Las viñetas son esos recuadros -casi siempre rectangulares- donde va cada imagen separada. Constituyen el elemento fundamental, los ladrillos con los cuales se construyen las páginas de la historieta. A medida que avancemos en el taller veremos que gran parte de la fuerza de lo que queremos comunicar reside en el uso que damos a las viñetas.

Aca puedes ver, primero la viñeta descrita en el guión y luego vemos el dibujo final de esa misma viñeta.



OBSERVEMOS

Vuelve a mirar la imagen de la actividad anterior.

- ❖ Cuenta el número de viñetas que tiene y fíjate como están ordenadas. Podrás ver que entre ellas hay un elemento.
- ❖ ¿Puedes identificar como están unidas y qué función cumple este elemento invisible?

Calles

Las viñetas van unidas por un elemento invisible conocido como “calle”, que corresponde al espacio vacío que separa una viñeta de otra. Autores como **Scott McCloud** sostienen que el cómic **ocurre** en este espacio vacío, ya que es nuestro cerebro el que une una viñeta con la otra mediante “**el cerrado**”, es decir la capacidad que tenemos los seres humanos de poder deducir lo que ocurre entre una viñeta y otra sin que necesitemos verlo. Es por este motivo que al hacer historietas lo que realmente hacemos es decidir qué momentos de la historia y qué acción, de lo que estamos mostrando son más importantes para que el lector entienda lo que está ocurriendo.

Scott McCloud es un escritor y dibujante de cómics, y uno de los principales teóricos de este género. Ha escrito tres libros fundamentales para entender cómo funciona la narrativa gráfica: “Entender el Cómic”, “Cómo se Hace un Cómic”, y “La Revolución de los Cómics”.



OBSERVEMOS

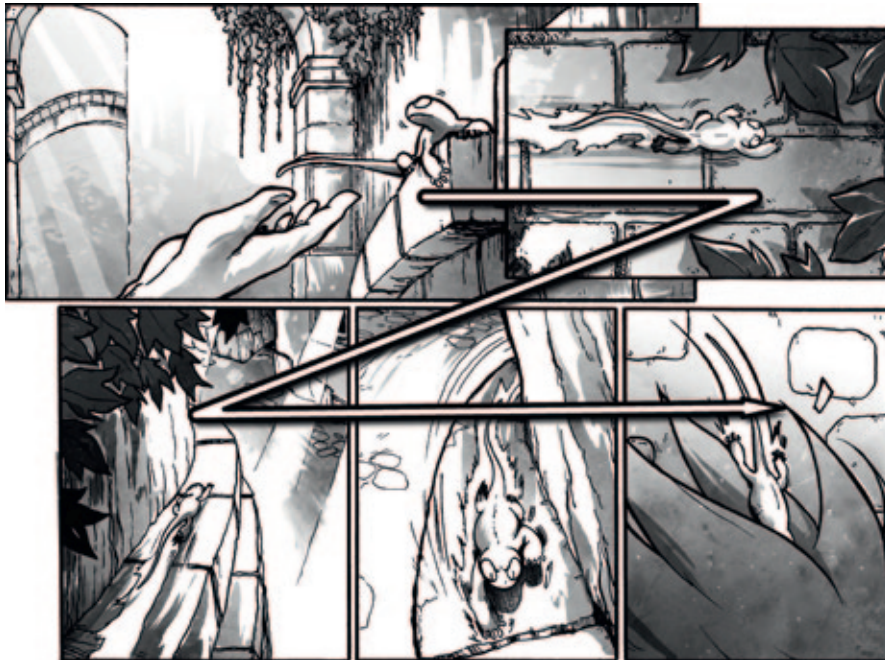
Mira nuevamente las ilustraciones de “caer en las redes”.

- ¿Desde qué lugar empiezas a leer?
- ¿Cuál es el camino que recorres para leerla?
- ¿Puedes trazar una línea con ese recorrido?

Lectura en Z

Tal como en un libro, un cómic debe leerse desde arriba hacia abajo y de izquierda a derecha, como si hiciéramos una “ZETA” para recorrer las viñetas que están en una página.

¡Atención! A diferencia de otros lenguajes, como la literatura o el cine, donde la lectura avanza en una dirección lineal, en el cómic imperceptiblemente nuestros ojos vuelven a la viñeta anterior para poder relacionarla con la siguiente y “cerrar” lo que ocurre entre ambas. Esto hace que la lectura de historietas no sea lineal, sino circular o similar a las olas del mar, ya que siempre volvemos a mirar la viñeta anterior para avanzar hacia adelante.



Antes de conocer otros elementos de la narrativa gráfica

- ¿Puedes mencionar los elementos formales de la narrativa gráfica que ya vimos?

Este es
el cuerpo del
globo



Este es el
delta del globo



OBSERVEMOS

Vuelve a observar la imagen de la historia “Caer en las redes” pero esta vez concéntrate en el contenido de las viñetas.

- ¿Qué elementos identificas?
- Los personajes hablan entre ellos y podemos leer sus pensamientos, ¿Cómo podemos verlo?
- ¿Cómo sabemos cuál es el tono con el que hablan?

Elementos icónicos:

- **Bocadillos de textos y globos de diálogos:** Si bien el cómic usa imágenes para comunicar un mensaje, no desdeña de ninguna manera el uso de textos. ¡Todo lo contrario! Es un lenguaje híbrido que se pasea desde las imágenes a los textos y viceversa.

¿Y cómo insertamos los textos?

Usando **bocadillos** para los textos del narrador (ya sea en tercera o primera persona) y **globos** para los diálogos de los personajes que aparecen en las viñetas.

Los globos se componen de cuerpo, donde va el texto, y delta, que es una flecha que apunta en la dirección del personaje que habla.

Si bien su contenido es textual o literario, los globos y los bocadillos son elementos icónicos, gráficos. Es por esto que su forma también comunica la “forma” en que los personajes se expresan.

OBSERVEMOS

Mira estos ejemplos e identifica las distintas formas en que los personajes expresan lo que están diciendo:



@AlfredoRodriguez - WWW.SIENTOYMIENTO.CL



Ahora bien, no solo podemos VER lo que hablan o piensan los personajes. Observa estas viñetas:



- ¿Qué identificas en ambas?
- ¿Cuál es la función de las líneas dentro de la viñeta y alrededor del personaje?

Onomatopeyas: son elementos gráficos que representan efectos de sonido y que se usan en el cómic para darle un contexto o ambiente sonoro.



Líneas cinéticas: así como usamos onomatopeyas para simular el sonido en un lenguaje que carece de tal, las líneas cinéticas son la herramienta que tenemos para simular el movimiento en un lenguaje estático.



ACTIVIDAD

- 1 Mira la siguiente escena de la película “El Circo de las Luces” con tus compañeros y compañeros. Toma nota de lo que ocurre en la escena.

El Circo de las Luces

Cortometraje realizado por colectivo Falso Martir y dirigido por Francisco Inostroza.

Adaptación del relato gráfico CIRCUS, de Brian Wallis y Francisco Inostroza, perteneciente a la serie In Absentia MORTIS

<https://vimeo.com/95748095>

- 2 Usando tus apuntes, trabaja con lápiz y papel para:
 - Dibujar viñetas mostrando lo que ocurre.
 - Incluir globos de diálogo para que los personajes conversen.
 - Incluir recuadros de texto para añadir contexto a la historia.
 - Y onomatopeyas y líneas cinéticas para imitar el movimiento y el sonido de la escena.

La Narrativa gráfica y su lenguaje

SESIÓN

2



DISEÑAR

Prepárate y organiza tu historia con tus compañeros y compañeras. Conoce y maneja las herramientas que usarás.

SESIÓN 2

La narrativa gráfica y su lenguaje. Segunda parte.

Las Viñetas y sus características

Como dijimos al comienzo, la viñeta es el elemento fundamental que tenemos para hacer nuestros cómics. Para sacarle el máximo provecho, vamos a analizar sus elementos característicos y como contribuyen a la narración.

- **Forma de las viñetas**

Las viñetas tienen una forma determinada. Normalmente se trata de rectángulos regulares. Sin embargo, el tamaño y la forma de estos rectángulos nos sirven para marcar el ritmo de la lectura y el tiempo transcurrido en la viñeta con respecto a las viñetas adyacentes.



OBSERVEMOS

Observa estas viñetas.



- ¿Además de la forma, qué diferencia ves entre ellas?
- ¿Cuál es la diferencia de información entre cada una?
- ¿Puedes determinar cuánto tiempo transcurre en una comparada con la otra?

La viñeta apaisada se usa regularmente para poner más información sobre lo que ocurre en ese momento, a diferencia de una viñeta angosta, que solo se limita a ofrecer un solo mensaje o información.

Por ejemplo, en esta viñeta podemos ver dónde se encuentra el personaje, que es lo que está haciendo, etc.:



En esta viñeta sólo vemos a dos personajes conversando entre ellos. Sin saber en qué lugar transcurre la conversación.

Por norma, debido a la diferencia de información que transmite una viñeta angosta con respecto a una viñeta apaisada, se asume que el tiempo transcurrido es distinto. Una viñeta angosta “dura” menos que una viñeta apaisada.

Considerando esto, podemos usar los distintos tamaños de viñetas para componer un “ritmo de lectura” y hacer que el lector se detenga más tiempo en determinados eventos, o, por el contrario, acelerar su lectura, poniendo muchas viñetas angostas, para que la lectura sea más rápida, como en una escena de acción.



Ejemplo



Al usar varias viñetas angostas, pero mostrando una acción que sabemos que demora poco tiempo, se produce el efecto contrario. El tiempo se vuelve más lento, similar a una “cámara lenta” en el cine.

Ejemplo



Otro aspecto a considerar, es la cantidad de espacio que ocupa una viñeta en la totalidad de la página: esto nos habla acerca de su importancia en la historia, a mayor espacio de la viñeta, más importante el hecho que se ve en la viñeta. Por eso usualmente los cómics comienzan con una viñeta a página completa o algún evento importante, pues es donde se muestra de qué trata la historia.

También en el caso de un giro de la trama, se presenta en una sola viñeta a página doble, generando un gran impacto y el llamado de atención del lector que identifica que algo importante pasó en la historia.

En síntesis, si en una página hay una viñeta que es mayor que las otras es porque tiene mayor importancia. Por ejemplo, establecer el lugar donde se encuentran los personajes.

Veamos un ejemplo:



Comparemos estas viñetas:

- La primera es más grande y contiene mucha información. Sabemos que el personaje se encuentra en una oficina llena de archivadores. El personaje tiene una pistola en la mano. Hay dos recuadros de texto que grafican que está indeciso, debe elegir entre dos posibilidades: usar o no usar la pistola.
- La segunda viñeta es de menor tamaño ya que sólo estamos comunicando una información al lector: el personaje ha tomado una decisión, usará la pistola.
- Ahora veamos la secuencia siguiente. El personaje camina hacia el lector, como una manera de demostrar su determinación. Como puede apreciar, no necesitamos ver al personaje saliendo de la oficina, ¡Pero lo sabemos, lo intuimos!

Ahora veamos cómo las viñetas determinan el ritmo. Si quitamos la viñeta ubicada al centro, igual entendemos que el personaje camina hacia nosotros. El “cerrado” funciona para ayudarnos a entender la historia.



¿De qué sirve la viñeta de en medio?

Respuesta: sirve para ralentizar o demorar el avance del personaje, como una manera de detener la acción y añadirle suspenso y tensión. Es decir, manejar el ritmo de lectura del lector.

Se puede usar el “palmoteo” al aplaudir, para darle “ritmo” a las viñetas y ver que los “tiempos” narrativos son similares a los musicales.

Contenido de la viñeta

Además de la forma que puede adquirir la viñeta, su interior es fundamental para lo que queremos contar. Comencemos con lo más evidente: **la imagen**.

Cuando ponemos dos o más viñetas de manera secuencial, estas dialogan entre sí, haciendo que, como lectores, construyamos virtualmente una relación entre ambas.

Mira con atención esta secuencia.



Lo que hacemos en el cómic es elegir los momentos más relevantes de una escena para transmitir correctamente el ambiente y las acciones que la componen. Por ejemplo, veamos cómo comunicamos el ambiente. Observa esta viñeta, hay dos personajes conversando:



No sabemos dónde están, ni en qué tipo de lugar se encuentran. Sin embargo, si agregamos esta imagen antes

**OBSERVEMOS**

- ¿Puedes indicar dónde están los personajes?
- ¿A qué hora suceden los hechos?
- ¿Qué tipo de historia es?
- ¿Qué otras cosas puedes relatar respecto a la primera viñeta?

Al agregar la primera viñeta, inmediatamente sabemos que los personajes se encuentran en una habitación dentro de ese edificio. Ahora sabemos que están en una casa antigua y que hay una figura acechándolos. Dotamos a la escena de una atmósfera de terror.

Ahora veamos un ejemplo de acción:



- ¿Qué hace este personaje?
- ¿Dónde está?

Ahora analicemos la misma viñeta al lado de la que hemos agregado:



©AlfredoRodríguez - WWW.SIENTOYMIENTO.CL

Al agregar esta viñeta sabemos cuál es la acción que realiza el personaje.

Planos y encuadres

No solo lo que elegimos mostrar tiene un efecto en el lector, sino que es de suma importancia el cómo lo mostramos. Para esto tenemos dos herramientas: los planos y los encuadres.

Los planos

Los planos indican la **distancia** desde la que mostramos una imagen, y, por lo tanto, la cantidad de **información** que entregamos en esta.

OBSERVEMOS

En esta imagen vemos al personaje en un lugar soleado cerca del agua y vegetación, pero en la próxima imagen



Podemos ver que el personaje está arriba del árbol.



@AlfredoRodriguez - WWW.SIENTOYMIENTO.CL

Comencemos desde lo más lejano:

El **plano general** es una imagen ubicada a una distancia tal que permite que veamos al personaje principal, personajes secundarios y el entorno en el que se encuentran.



El **plano entero** permite observar al personaje principal de cuerpo completo y algo de su entorno.



El **plano americano** es una mirada al personaje principal desde las rodillas hacia arriba.



En el **plano medio** podemos ver al personaje principal desde la cintura hacia arriba.



En el **primer plano** concentramos toda la atención en el rostro del personaje, con lo cual logramos dar énfasis a sus expresión.



El **plano detalle** nos permite centrar la atención en algún elemento pequeño dentro de la acción, en el cual necesitamos que los lectores reparen para que entiendan la historia.



El Encuadre

La otra herramienta que tenemos a nuestra disposición es el **encuadre**, que corresponde a **la altura** desde la que mostramos la imagen. Sirve, especialmente, para transmitir la emoción de la imagen.

Encuadre Contrapicado: se puede ver al o los personajes desde abajo, con lo que enfatizamos su poder o autoridad.



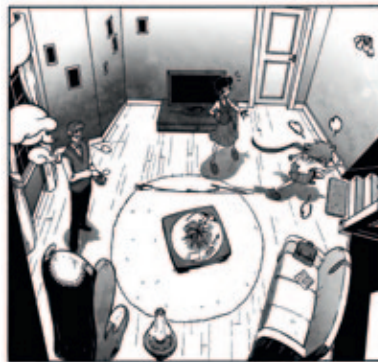
Encuadre Normal: vemos a los personajes a la misma altura en la que nos encontramos nosotros, los lectores.



A diferencia del encuadre contrapicado, en el **encuadre picado** vemos a los personajes desde arriba hacia abajo, haciendo que se vean más frágiles o pequeños.



Encuadre Cenital : es similar al encuadre picado, pero desde mucho más arriba. Este encuadre se usa para exagerar o ampliar la panorámica de lo que sucede en la viñeta.

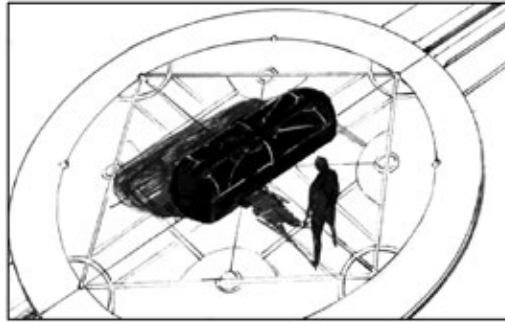


¿Cómo hacer viñetas?

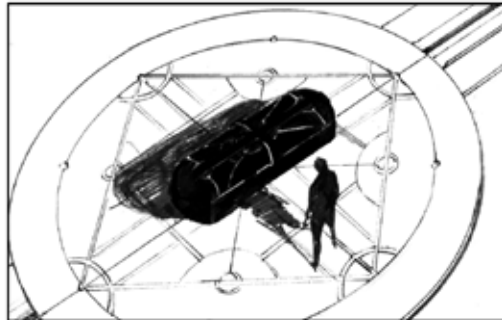
OBSERVEMOS

Veamos un ejemplo narrativo a través de cuatro viñetas en donde se usan estos elementos para transmitir información.

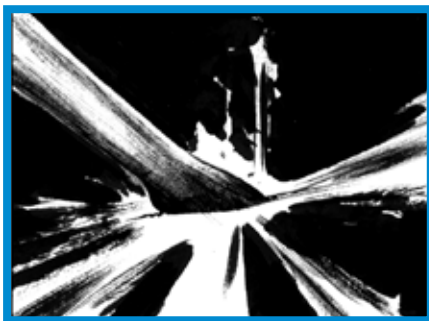
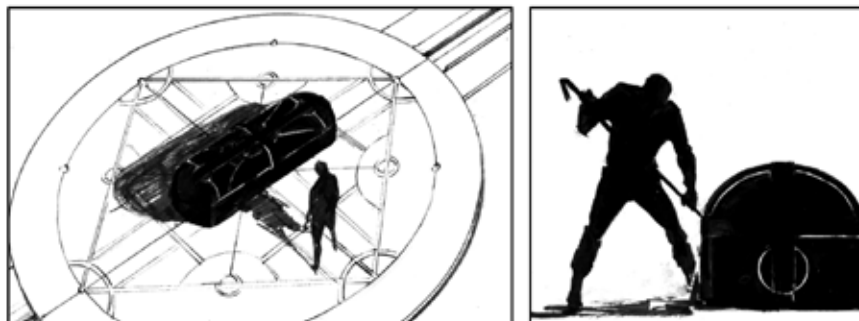
Veamos la primera viñeta:



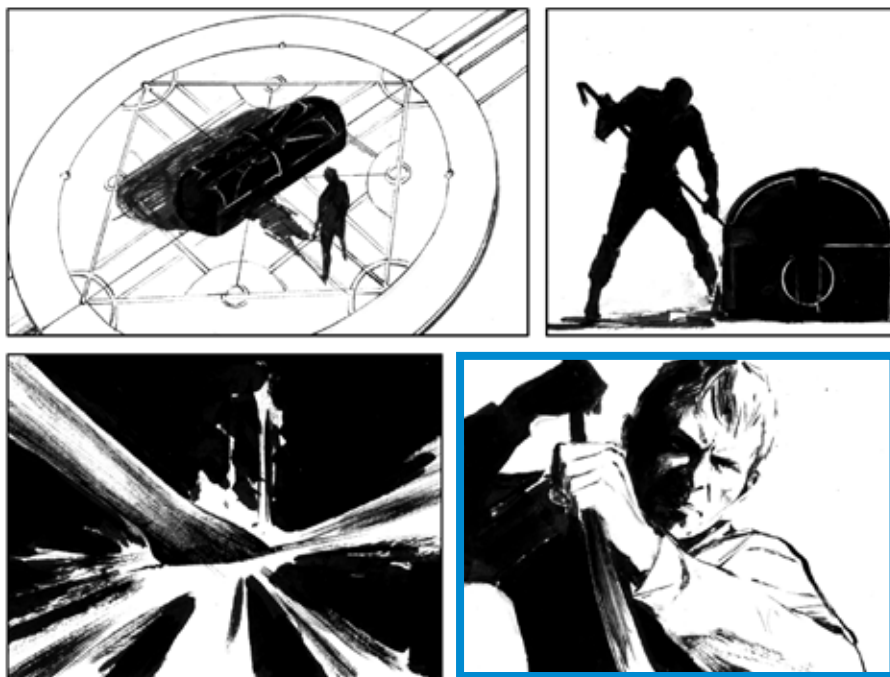
Se trata de un plano general que nos indica el lugar donde está el personaje. Lo vemos desde arriba, en plano picado, como una manera de graficar que es un ser humano común enfrentado a algo misterioso y poderoso: una especie de sarcófago, rodeado de símbolos extraños



Ahora vemos al personaje en un plano entero, con un encuadre normal. Con esto reflejamos que hay un cambio en la psicología del personaje. Ya no es un personaje sobrepasado por algo más poderoso. Lo vemos a él y al sarcófago a la misma altura. El personaje ha decidido tomar una acción.



Esta viñeta es informativa y marca un giro en los acontecimientos: el personaje ha logrado abrir el sarcófago.



Si se compara la cuarta viñeta con la primera, podemos ver que:

- En lugar de un plano general tenemos un primer plano para hacer énfasis en la expresión del personaje.
- El lugar donde se encuentra ha dejado de tener importancia y son sus emociones las que cobran protagonismo.
- El encuadre es inverso al primero: pasamos de un encuadre picado, donde el personaje se veía disminuido, a un encuadre contrapicado, para enfatizar que ha logrado su objetivo y tiene el control de la situación.

ACTIVIDAD I

Dentro de un proyecto de narrativa gráfica participan diferentes personas. Cada uno de ellos tiene un rol específico y por lo general se especializan en esa área. En este taller todos deberán realizar todas las tareas, para que aprendan y entiendan cada uno de los roles.

Los roles que van a desempeñar son:

- **Editor:** es quien dirige el proyecto, el responsable de que los plazos se cumplan, que cada uno de los involucrados cumpla su labor y que el proyecto se lleve a cabo como estaba planificado.
- **Guionista:** es el encargado de crear el universo y los personajes (descripción física y psicológica) y hacer el guión en base al cual se harán los dibujos.
- **Dibujante:** es la persona que le da el aspecto visual a los personajes y dibuja la historia basándose en el guión.
- **Entintador:** el dibujante entrega el dibujo en forma de “lápices” terminado. Luego, es el entintador el que le da el aspecto acabado y final a dichos dibujos usando técnicas de sombreado, achurado y remarcado de las líneas.
- **Rotulador o “letrista”:** es quien coloca los globos de diálogos, cuadros de texto y en algunas ocasiones las onomatopeyas en la historia.

- 1 **Forma un grupo de trabajo con cuatro o cinco integrantes.** Este momento es muy importante porque éste será el grupo que te acompañará durante todo el taller.

- 2 Lee atentamente este párrafo y toma nota de lo que ocurre en él.

Un día su madre le dijo: “Ven, Caperucita Roja, aquí tengo un pastel y una botella de vino, llévaselas en esta canasta a tu abuelita que esta enfermita y débil y esto le ayudará. Vete ahora temprano, antes de que caliente el día, y en el camino, camina tranquila y con cuidado, no te apartes de la ruta, no vayas a caerte y se quiebre la botella y no quede nada para tu abuelita. Y cuando entres a su dormitorio no olvides decirle, “Buenos días,” ah, y no andes curioseando por todo el aposento.”

“No te preocupes, haré bien todo,” dijo Caperucita Roja, y tomó las cosas y se despidió cariñosamente. La abuelita vivía en el bosque, como a un kilómetro de su casa. Y no más había entrado Caperucita Roja en el bosque, siempre dentro del sendero, cuando se encontró con un lobo. Caperucita Roja no sabía que esa criatura pudiera hacer algún daño, y no tuvo ningún temor hacia él. “Buenos días, Caperucita Roja,” dijo el lobo. “Buenos días, amable lobo.” - “¿Adónde vas tan temprano, Caperucita Roja?” - “A casa de mi abuelita.” - “¿Y qué llevas en esa canasta?” - “Pastel y vino. Ayer fue día de hornear, así que mi pobre abuelita enferma va a tener algo bueno para fortalecerse.” - “¿Y adonde vive tu abuelita, Caperucita Roja?” - “Como a medio kilómetro más adentro en el bosque. Su casa está bajo tres grandes robles, al lado de unos avellanos. Seguramente ya los habrás visto,” contestó inocentemente Caperucita Roja. El lobo se dijo en silencio a sí mismo: “¡Qué criatura tan tierna! qué buen bocadito - y será más sabroso que esa viejita.

(Extracto: Caperucita Roja, Un cuento de los hermanos Grimm)

- 3 Comparte las notas con los compañeros y compañeras al interior de tu grupo y adapten esta historia al formato de cómic.

Instrucciones:

Decidan qué planos y qué encuadres usarán para realizar su representación gráfica. Deben usar como mínimo:

- ❖ Un plano general
 - ❖ Un plano medio
 - ❖ Un primer plano
 - ❖ Un encuadre picado
 - ❖ Un encuadre contrapicado
- Pongan atención al uso de las viñetas para manejar el tiempo de la narración y enfatizar la psicología de los personajes.
 - Elijan un momento de la historia y ralenticen el paso del tiempo usando varias viñetas de una misma acción, con mínimas variaciones.
 - Elijan otro momento para avanzar de una acción a otra sin viñetas intermedias, como si lo que muestran fuese una sorpresa para el lector.

Cuando hacemos un cómic estamos tomando decisiones, eligiendo cuidadosamente qué mostrar y cómo mostrarlo, para que nuestro relato funcione de la mejor manera.

Definiendo el proyecto gráfico.

- 1 Reunidos con su grupo de trabajo, conversen acerca de las historias que deseen contar a través del formato de cómic.

Tengan en cuenta que serán solo cuatro páginas de cómic, con un máximo de cinco viñetas por página y tres personajes, por lo que la historia no debe ser muy compleja.

La narrativa gráfica es una herramienta poderosa para mostrar nuestro punto de vista sobre el mundo. Cada persona es única y tiene una mirada singular sobre lo que nos pasa a todos. No importa el tema del que quieran hablar, úsenlo para comunicar su visión.

Si van a hacer una historia de naves espaciales o de gladiadores romanos, pregúntense qué es lo que los motiva a hablar sobre eso, cuáles son las claves que los mueven a ustedes a interesarse por esos temas. Cuando identifiquen qué es lo que lo hace interesante, sabrán cómo hacer que sea interesante para otras personas; y lo que es mejor, se darán cuenta que “eso” es algo muy personal, que sólo ustedes pueden comunicar desde ese punto de vista.

- 2 Con toda seguridad en el grupo habrá diferentes ideas que pueden parecer irreconciliables al momento de definir qué historia van a contar. Debatan durante la semana, comuníquense por correo electrónico, expongan sus puntos de vista con claridad y convicción, y escuchen y lean a sus compañeros con atención.

Hagan una lista con las historias que quieren contar y los motivos por los cuales quieren contarlas. Cuando revisen la lista de motivos encontrarán similitudes, pero **también encontrarán puntos de vistas contrarios. No los descarten a priori, les servirán más adelante.**

El objetivo de la semana es que cada grupo llegue a un acuerdo respecto a la historia que desean contar.

Investigación y Documentación

SESIÓN

3



HACER

Investiguemos para
trabajar mejor.

SESIÓN 3

Documentación

Una vez que tenemos definida la historia que queremos contar debemos asegurarnos de conocer el contexto en el que se desarrolla. Para esto es fundamental la documentación.

ACTIVIDAD I

- 1 Reunidos en grupo, hagan una síntesis de la historia que van a contar, e identifiquen el contexto en el que ocurre.
 - ¿Es una historia realista que ocurre en tu comunidad o es una historia ambientada en un pasado mitológico?
 - ¿Es un relato de género ambientado en el día de hoy o la recreación de un hecho histórico?

Sea cual sea la historia que quieran contar, no importa si es fantástica o realista, si transcurre en el pasado, en el presente o un universo fantástico, tiene un contexto que deben conocer. Para ello tenemos muchas herramientas a mano, una de las cuales es la **búsqueda en internet**.

2 Búsqueda de información.

Sin embargo, internet contiene tanta información que es fácil perderse. No basta con introducir las palabras que buscamos en un navegador. Para no naufragar en el mar de información de internet, necesitamos elaborar una ruta de viaje. Para ello te recomendamos los siguientes pasos:

- 2.1 Determinen los dos aspectos más importantes de la historia y organícense en parejas dentro del grupo. Asignen a cada pareja un aspecto a investigar.

- 2.2 Con tu compañero conversen acerca del aspecto que les tocó. En un papel vayan anotando las ideas que les surjan.
- 2.3 Hagan un mapa de conceptos relacionados. Deben hacer una lista con las palabras que consideren relevantes acerca del contexto de la historia que están preparando. Una vez que tengan un buen número de palabras claves para la búsqueda, pasaremos a la siguiente etapa.

3 Estrategias de búsqueda.

Normalmente, si se busca un par de palabras comunes en internet se encuentran muchas páginas en internet y muchas de ellas no están relacionadas con el tema de la búsqueda.

- Una manera de acotar la búsqueda es añadir palabras que sirvan para especificar lo que quieren encontrar. Por ejemplo, si buscan información sobre la criatura mitológica llamada “**Colo-Colo**”, encontrarán muchas páginas sobre el equipo de fútbol que no te servirán. En cambio, si añades la palabra “**mitología**”, aparecerá lo que buscas. ¡Haz la prueba!

Por otra parte, si buscas una cita de algún libro, lo mejor es que la escribas entre comillas, así solo encontrarás la frase de manera exacta.

- **Revisa las fuentes:** al encontrar información pertinente, deben revisar quién es el autor y chequear cuál es su experiencia en la materia, pues es relevante determinar si la información es confiable o no.
- **Contrasta la información:** si encuentran una página que afirma algo, busquen en internet si hay alguien que lo contradiga. La idea es no tomar partido a priori, sino buscar las referencias más autorizadas en la materia.

- 4 **Discutiendo los hallazgos:** vuelvan a reunirse en grupo y junten toda la información recopilada. Ahora tienen mucha más información que al comienzo de esta sesión, y está a disposición del grupo para mejorar la historia.

Conversen acerca de los aspectos más relevantes, los hallazgos importantes o datos que no tenían presentes al momento de comenzar esta sesión, y replanteen la historia que van a realizar.

Tienes que tener presente que tu historia es ficción, y la información recabada debe ser usada en función de mejorar la historia.

¿Ibas a hacer una historia basada en un mito urbano y la investigación te demostró que era falsa? No importa, usa esos datos para contar la misma historia pero desde otro punto de vista, mostrando lo que se esconde tras el mito. O en lugar de eso, usa la información recabada como contrapunto para fortalecer la diversidad y aumentar la complejidad de la historia.

Redacten un resumen del contexto en el que se va a desarrollar la historia, tomando en cuenta el trabajo de recopilación e investigación.

Los personajes y el conflicto



HACER

¡Manos a la obra! Elaboren la historia y construyan los personajes.

¡Inténtalo las veces que sea necesario hasta conseguir el resultado que esperas!

SESIÓN 4

Ya tenemos claro el mundo en el que vas a situar tu historia, ahora vamos a trabajar en ella. Lo primero que debemos clarificar es que toda historia es la historia de un conflicto:

Un personaje, el protagonista, quiere lograr un objetivo o meta y hay algo o alguien que se le opone: el antagonista, que pone obstáculos al protagonista para que logre su objetivo.

Eso no significa necesariamente que sean enemigos, o que el protagonista sea bueno y el antagonista, malo. Piensa por ejemplo en Bob Esponja. Todos los personajes son de alguna manera, cercanos a Bob Esponja, pero se interponen en sus planes. Dependiendo de la historia, cada uno de los personajes de Fondo Bikini se opone a los objetivos de Bob Esponja. Ya sea la torpeza de Patricio Estrella, que hace todo mal; el mal genio de Calamardo, que se opone a la alegría de Bob; la avaricia de Don Cangrejo, en contraste con el idealismo del protagonista. Incluso un antagonista puede oponerse al protagonista con una actitud positiva, como el espíritu aventurero y valiente de la ardilla Arenita en contraste a la cobardía de Bob Esponja.

Toda historia es la historia de este enfrentamiento, y para poder mostrarlo de una manera efectiva tenemos que dar forma acabada a tres elementos fundamentales:

Protagonista, Tipo de Conflicto, y Antagonista.

ACTIVIDAD I:

Comencemos con el protagonista de tu historia.

Tiempo estimado

30 minutos

1 Reúnanse en tu grupo y debatan guiándose por las siguientes preguntas:

- ¿Quién es y qué es lo que quiere?
- ¿Cuál es su historia previa, dónde creció, cómo es su vida?
- ¿A qué se dedica? ¿Cómo se gana la vida? ¿Cómo le gusta pasar su tiempo libre?
- ¿Cómo es su familia y cómo es su relación con ellos?
- ¿Qué lugar ocupa en la sociedad en la que vive?
- ¿Cuáles son sus creencias y convicciones?

A medida que respondan a estas preguntas se darán cuenta que el protagonista parece adquirir vida, su personalidad comienza a ser resultado de su crianza, su entorno y sus propias convicciones. Comienzan a aflorar sus fortalezas y debilidades que se pondrán a prueba en la historia que escribirán.

Conversen en el grupo, escuchen los puntos de vista de todos, y anoten todo lo que discutan.

2 Una vez que sientan que el personaje responde a lo que necesitan para la historia ordenen los datos más relevantes en tres columnas:

- **Biografía:** la historia del personaje antes de que comience la historia que ustedes van a contar.
- **Entorno social:** familia, amigos, trabajo.
- **Perfil emocional:** cómo es la personalidad del personaje y cuáles son sus convicciones.

Biografía	Entorno social	Perfil

Más adelante haremos el mismo trabajo con el antagonista. Si en un comienzo no tenías contemplado un antagonista, no te preocupes, aparecerá. Pero para lograrlo, antes debemos definir cuál es el tipo de conflicto de la historia.

El tipo de conflicto

En muchas historias el antagonista es un personaje que se opone directamente al protagonista. Sin embargo, en otras historias el antagonista puede ser el **entorno social**, por ejemplo cuando el protagonista va contra las reglas de la comunidad; o también puede ser algo **intangible**, como el ataque de una fuerza de la naturaleza -la erupción de un volcán, un terremoto- o una catástrofe como una enfermedad altamente contagiosa. Finalmente, también puede ocurrir que lo que hace que el protagonista no pueda alcanzar su meta sean sus **propios traumas** y miedos.

Cada uno de estos tipos de antagonistas refleja un tipo de conflicto:

- **Conflicto interno:** los traumas y miedos del protagonista.
- **Conflicto personal:** un personaje que se opone a los objetivos del protagonista ya sea porque quiere lograr lo mismo, antes que él, o evitar que lo logre porque el triunfo del protagonista lo perjudica.
- **Conflicto social:** el protagonista se enfrenta a su comunidad para lograr sus objetivos. Por ejemplo, un joven que quiere ser músico en una familia de médicos.
- **Conflicto elemental:** fuerzas más grandes que el ser humano, como desastres naturales o epidemias, ponen a prueba al protagonista.

ACTIVIDAD 2

- 1 Reunidos en grupo conversen respecto a cuál es el conflicto de la historia que están trabajando e identifiquen a cuál de los tipos mencionados más arriba corresponde.

Una vez que lo tengan claro, da lo mismo el tipo que sea, vamos a representarlo en un personaje puntual:

- Si es un conflicto social, será el líder de la comunidad.
- Si es un conflicto interno, será un personaje que mantiene sometido al protagonista usando sus traumas.
- Si es un conflicto elemental será alguien que se opone a los planes del protagonista para salvarse del desastre.

Este será nuestro antagonista. Comencemos a darle forma.

¿Recuerdas que en la primera sesión les aconsejamos no descartar las ideas contrarias que surgiesen en el debate? Asimismo, cuando realizaron la investigación, pudo surgir información que contradecía lo que queríamos presentar en la historia. Este es el momento de usar esa información que se les recomendó guardar.

Un antagonista no debe ser sólo alguien que se opone al protagonista sin argumentos. Para que la historia tenga un efecto dramático real, el conflicto debe estar bien elaborado, y para eso es necesario un antagonista tan real y complejo como el protagonista.

- 2 Repitan las mismas preguntas que se hicieron con el protagonista, y discúptanlas en grupo. Usen los contraargumentos que encontraron en el proceso anterior.

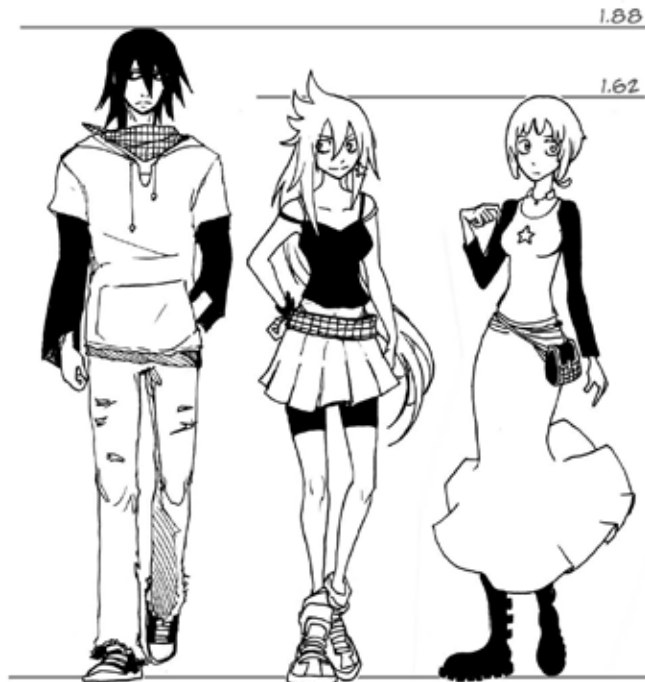
Una vez que tengan claras las diferentes aristas, tal como lo hicieron con el protagonista, redáctenlas con el grupo, en una hoja con tres columnas: Biografía, Entorno social y Perfil emocional.

Biografía	Entorno social	Perfil

Diseño visual de los personajes

OBSERVEMOS

Mira estos personajes. ¿Qué características te sugiere su apariencia física?



Una vez que hemos realizado las fichas del protagonista y el antagonista, podemos comenzar el diseño visual, definiendo la apariencia física de estos.

ACTIVIDAD 3

1 Divídanse en parejas y asignen el protagonista o el antagonista a cada una de las duplas. Con tu compañero, anoten en una hoja de papel, los siguientes datos sobre el personaje que les tocó:

- Nombre
- Edad
- Estatura
- Peso
- Cabello
- Raza
- Vestimenta

2 Vuelve a mirar los personajes que te mostramos antes de esta actividad. En este punto te invitamos a ir un paso más allá de los estereotipos comunes. Compara las dos niñas.

Verán que ambas tienen personalidades distintas, una es jovial y la otra más seria, pero ninguna responde completamente a un estereotipo. La chica más seria usa unos bototos todo terreno, lo que nos lleva a pensar que si bien puede ser más cerebral no duda en salir a la aventura si es necesario. O la chica que es más jovial y se viste libremente, pero su atuendo no es sacado de una revista de moda. Esto nos dice que a pesar de ser “moderna” no es demasiado influenciado por su entorno y tiene pensamiento propio.

Por ejemplo: si el protagonista es inteligente, en lugar de darle la imagen clásica de un “intelectual”, piensa en darle una apariencia más deportiva. O si es un personaje de personalidad retraída, pueden dotarlo de una apariencia física ruda.

Lo mismo con el antagonista. Solemos imaginar al villano de la historia como el opuesto al protagonista en todo sentido, cuando el protagonista representa la perfección física el antagonista suele ser feo y débil. Cuando el protagonista destaca por su intelecto, el antagonista lo hace por la fuerza bruta.

¿Pero qué pasa si en términos físicos no son diametralmente opuestos?

Huye de los estereotipos y tus personajes serán más complejos y reales. Considerando esto, vuelvan a dividirse en parejas para dibujar a los personajes y definir su apariencia física. Para hacerlo, intercambien los personajes: los que describieron al protagonista ahora dibujarán al antagonista y viceversa.

3 Revisión del diseño.

Expliquen los objetivos del protagonista y del antagonista y cómo se oponen generando un conflicto. Relaten este conflicto a algunos compañeros y compañeras y comparen lo que ve cada uno. Así podrán evaluar qué aspectos de la historia funcionan y cuáles no, y realizar los ajustes que corresponda.

4 Definiendo personajes secundarios

Finalmente, deben dar espacio a otros personajes que ayudarán o se interpondrán a los protagonistas y antagonistas. Estos son los personajes secundarios.

Recuérdelos el procedimiento que usaron para caracterizar a los personajes principales y pídeles que diseñen ahora a los personajes secundarios, pero sin tanto detalle, ya que sólo cumplirán algunas funciones.

SESIÓN

5

Cómo escribir guiones

Uso del software CELTX



HACER

Aprende a usar un software
y ¡haz un gran guión!

SESIÓN 5

El guión

La elaboración del guión es el proceso en el cual damos forma a la historia que estamos trabajando, para que luego sea traducida a dibujos en viñetas. Cada parte del proceso es consecuencia del anterior, trabajando desde la historia en su totalidad hasta la definición de cada viñeta.

El guión tiene como objetivo graficar el **conflicto de la historia**, y la mejor manera de lograrlo es con una estructura dramática consistente en tres arcos:

- **Presentación:** en esta sección se presentan los personajes principales y su conflicto. Al final de esta escena debemos incluir un giro en la relación entre los personajes principales, lo que pone en marcha la historia.
- **Desarrollo:** esta sección es el cuerpo de la historia. Aquí mostramos el enfrentamiento entre los personajes principales, donde cada uno intenta alcanzar su objetivo. El final de esta sección pone al protagonista frente a su máximo desafío y está a punto de ser derrotado.
- **Final:** acá se resuelve el conflicto. El protagonista y el antagonista tienen su enfrentamiento final y uno de los dos gana o ambos pierden. La idea es que lo que planteaste en la presentación se cierre acá.

Esta estructura es la más usada en las historias de ficción desde los comienzos de la cultura occidental. La podemos encontrar en casi todos los libros, películas y series que existen.

Para conocer a cabalidad la estructura de un guión, trabajaremos con un software especializado en escritura de guión: CELTX (se descarga gratuitamente desde <https://www.celtx.com/> previa inscripción)

Esta etapa consiste en cuatro actividades que deben realizarse en conjunto, por todos los integrantes del grupo. Si bien pueden turnarse en las actividades, todos deben participar en ellas.

ACTIVIDAD I: Creación del proyecto

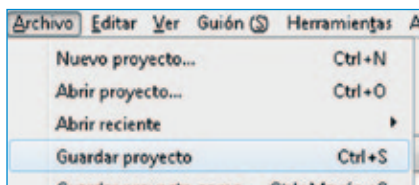
- 1 Abrir **Celtx** desde el ícono que encontrarán en el escritorio del computador.



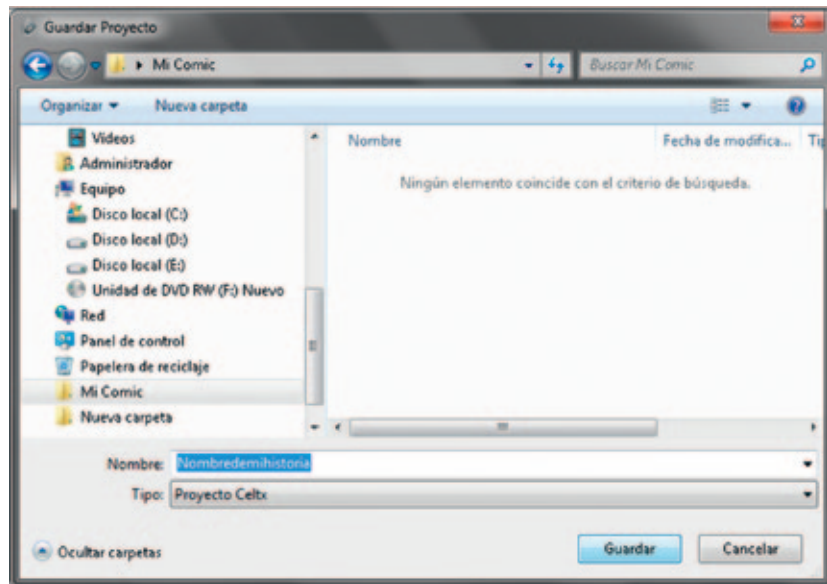
- 2 Crear un proyecto nuevo en Celtx: en la pantalla de inicio de **Celtx**, en Plantillas de Proyecto, seleccionar “libro de historietas”



- 3 Luego en el menú Archivo, Guarda el proyecto y nómbralo con el título de tu historia.



Guárdalo en una carpeta que usarás para todo lo que tenga que ver con esta historia.



ACTIVIDAD 2: Bosquejo del conflicto

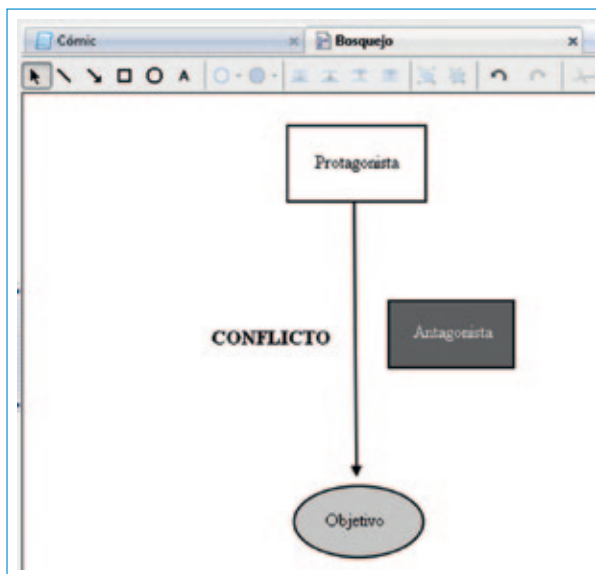
- 1 Retoma el trabajo de la unidad anterior: el protagonista de la historia, su objetivo, quién es el antagonista y el motivo por el cual se opone al protagonista.

Este triángulo representa el conflicto de la historia.

Protagonista + Antagonista + Objetivo del Protagonista = Conflicto de la Historia

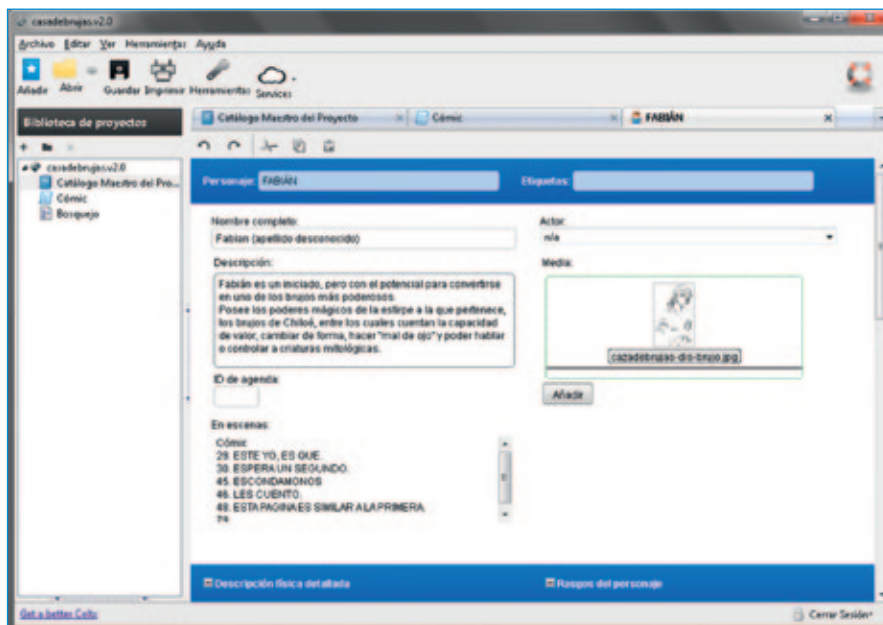
- 2 Inserta un bosquejo gráfico en Celtx y haz un esquema con el protagonista, el antagonista, el objetivo y el conflicto. De esta manera tendrás claro si el conflicto funciona y si no, cual es la manera de corregirlo.

Como ejemplo de esta estructura, piensa en Batman y el Joker. Batman tiene un objetivo: proteger a ciudad Gótica del crimen y el caos; sin embargo, el Joker se opone a que Batman cumpla ese objetivo, con sus acciones terroristas. Ese es el conflicto de la historia.



ACTIVIDAD 3: Creación de fichas de personajes

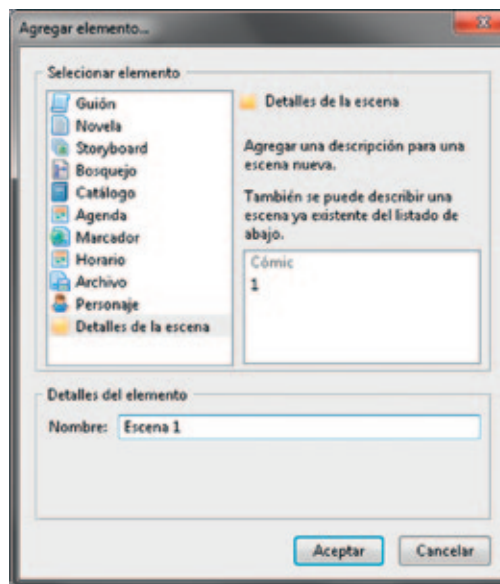
- 1 Añade en Celtx las fichas de los personajes principales (Protagonista y Antagonista) y secundarios. Traspasa en las fichas la información relevante que está en los apuntes de las unidades anteriores, en especial de la sesión 4.

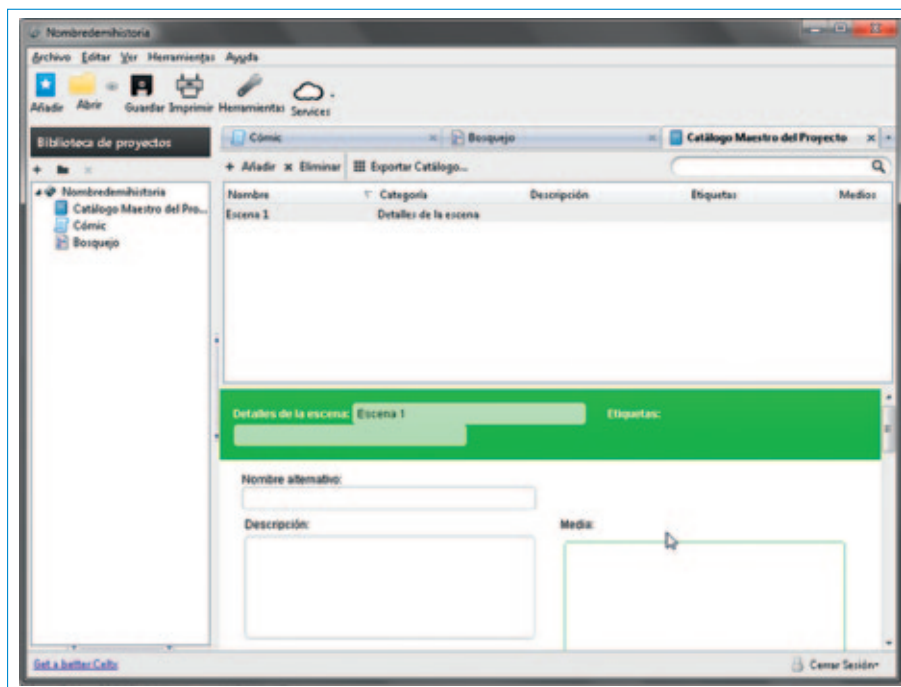


ACTIVIDAD 4: Creación de las escenas

1 Añadir en Celtx tres escenas.

Las escenas son unidades de trabajo en Celtx que permiten ir construyendo la historia. En este trabajo, se usarán tres unidades, correspondientes a cada uno de los tres actos que vimos anteriormente.





- 2** Dividan las escenas en un listado de acciones. Con ese listado, convierte las escenas en un guión como éste:
1. Sally (la lagartija) caminado por la pared, al final de la página aparecen Zizi y Lina en escena.
 2. Las hermanas, Zizi y Lina hablan del nuevo chico del colegio, Fabián. Sally las sigue desde la pared al igual que un auto negro. Finalmente Sally salta sobre Zizi.
 3. Zizi corre desfavorida con Sally pegada a su pelo. Dejando a tras a auto negro.
 4. La carrera de Zizi continúa, arrasando con cuanto compañero de colegio encuentra a su paso.

5. Una silueta sigue a Zizi, eludiendo con gran habilidad a los transeúntes. La intercepta en una esquina, es Fabián.
6. Tanto Zizi como Sally quedan petrificadas con Fabián en frente. Este en un rápido gesto quita Sally de la cabeza de Zizi y la deja sobre una pared. Tan rápido como apareció, se va entre la gente que rodea a Zizi, una de esas personas en Lina.

Para que saques el máximo provecho a este espacio, te recomendamos:

- La presentación debe ser de una página de duración.
- El desarrollo debe tener dos páginas.
- El final dura una página.
- Cada página debe tener un promedio de seis viñetas.

Conversa con tu grupo el primer borrador del guión y hagan comentarios. Si detectan puntos débiles, es el momento de cambiarlos y volver a usar ideas que hayan sido descartadas.

Realicen una segunda versión del guión. Esta será la versión con la que comenzaremos la etapa de dibujo.



Comenzando a dibujar: el Boceto

Dibuja muchos bocetos, no importa si te equivocas



HACER

Haz con tus compañero los primeros diseños de tu gran historia.

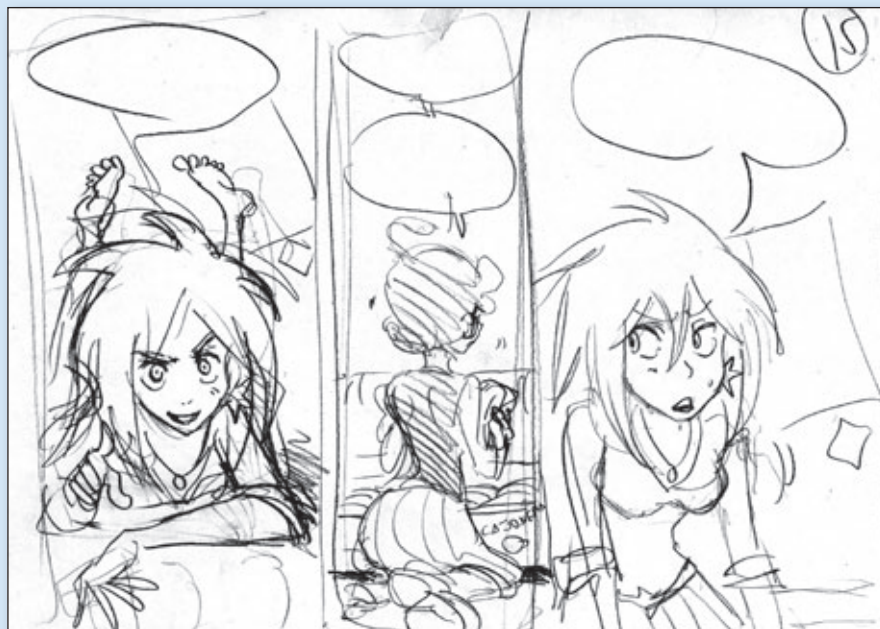
SESIÓN 6

Ya tenemos el guión ¡Ahora viene el dibujo!

Si bien el cómic es un lenguaje eminentemente visual, no es imprescindible ser un buen dibujante para hacer historietas. Lo importante es **saber elegir las imágenes con las que vas a comunicar tu historia.**

Es por este motivo que les recomendamos que no tengan miedo y participen en esta etapa sin importar sus habilidades técnicas para dibujar.

Ejemplo:



ACTIVIDAD I

Cada integrante debe tomar el guión que elaboraron grupalmente y hacer su propia versión en lápiz. Esta actividad les tomará toda la sesión.

Indicaciones:

- Esta actividad se realiza en forma individual.
- Deben tomar el guión elaborado en la unidad anterior y traducirlo a viñetas.
- En varias hojas de papel, con lápiz mina, transforman el guión en dibujos.
- Libremente, elige los tamaños y formas de viñetas que te hagan más sentido con el guión. Lo mismo con los planos y encuadres. Recuerda lo que revisamos en la primera sesión.

No te quedes con la primera idea. Tienes toda la sesión para trabajar en esto.

Si lo consideras necesario, intercambia ideas con tus compañeros para recibir retroalimentación. Sin embargo, lo importante acá es tu visión, ya llegará el momento de la discusión grupal.

Una vez que tengas una versión definitiva, vuelve a dibujarla para lograr un mejor acabado. Incluye los diálogos y textos en esta versión. Hazlo a mano y no te preocupes porque la versión definitiva se hará de forma digital en un software.



El Dibujo



PROBAR

Comparte con tus amigos lo realizado, escucha sus sugerencias para mejorar tu trabajo.

SESIÓN 7

ACTIVIDAD

Comparte la versión que realizaste en la sesión anterior a tus compañeros de grupo. Revisen las diferencias y similitudes entre las diferentes propuestas de cada uno y analicen:

- ¿Cuáles fueron los motivos por los que eligieron determinados planos y encuadres?
- ¿Hay alguna elección de tus compañeros que te parece mejor que la que hiciste tú?
- ¿Te parece que tú resolviste de mejor manera una secuencia, plano o encuadre?

Debate con tus compañeros y elijan las que les parecen que son las alternativas más logradas. Recorten las mejores secuencias de viñetas y armen un boceto grupal en conjunto. Comparen este boceto con el guión original.

- ¿Les parece que los cambios mejoraron el guión?
- ¿Hubo cosas que se perdieron que les gustaría retomar?

Anoten estas indicaciones y realicen una versión final en boceto para pasar a la siguiente etapa: el dibujo definitivo.

Finalizando el Dibujo



HACER

¡Estamos en la última parte de tu producción, afinemos los detalles!

SESIÓN 8

El dibujo se realizará en forma digital, en un software llamado SketchbookX (<http://www.autodesk.com/products/sketchbook-pro/overview>), cuya versión para tablet es gratuita. Se trata de un software básico de dibujo, que permite trabajar en un lienzo con “capas”, esto permite separar elementos de la composición como si se usaran micas transparentes, colocándolas una sobre otras. Además, permite usar lápices de diferentes grosores y colores.

La actividad que realizaremos nos permitirá trasladar el boceto realizado grupalmente, a un boceto en SketchbookX, usando un lápiz de color azul.

ACTIVIDAD

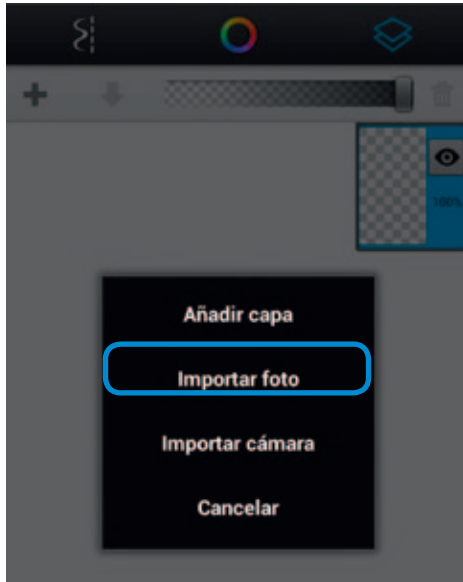
- 1 Abran el software SketchbookX



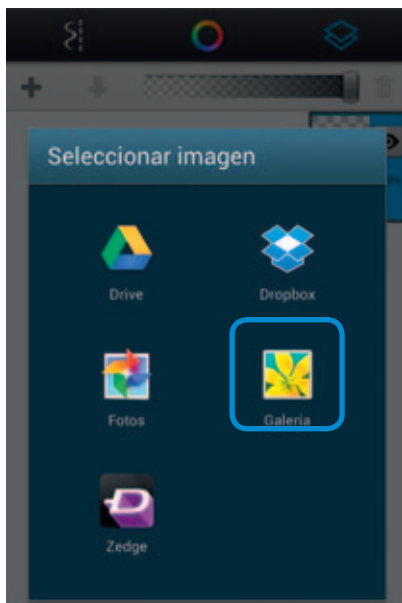
- 2 Agreguen una capa nueva (en el icono similar a un OJO):



3 Luego seleccionen la opción “Importar foto”.



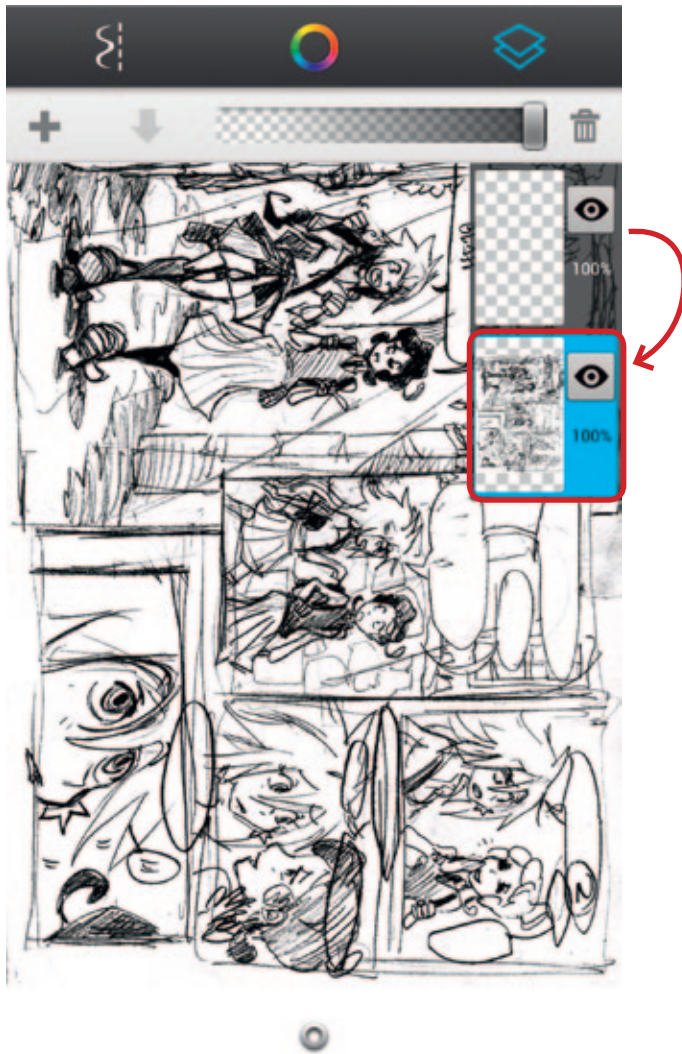
4 Luego buscamos la fotografía de nuestro boceto en la “galería”.



La imagen que importamos nos quedara como una capa arriba de las demás.



Debemos moverla hacia abajo. Para esto la mantenemos presionada en el ítem de capas y la arrastramos hacia abajo de la capa transparente. Así podremos dibujar encima del boceto.



- 5 Luego elegimos la herramienta "lápiz", presionando el círculo en la parte inferior de la pantalla.



En la “rueda de color” seleccione el tono “azul” para usarlo como si fuera un “lápiz” y dibujar encima del boceto.



Y dibujamos encima de nuestro boceto



- 6 Una vez listo el boceto con lápiz azul, vas a dibujar nuevamente sobre él pero esta vez con un lápiz negro en una nueva capa transparente. El lápiz negro simulará el "entintado" o acabado final del dibujo.



Una vez terminada esta versión preliminar del boceto, léanlo en grupo. Cada uno debe anotar las observaciones que tenga respecto al resultado final, deben definir qué cosas funcionaron, qué elementos deben corregir o si hay algún detalle que no habían visto en un comienzo y que deben resolver.

Discutan en grupo, determinen los cambios que van a realizar y trabajen en la versión final.

SESIÓN

9

Rotulado



HACER

Agrega elementos para
enriquecer tu historia.

SESIÓN 9

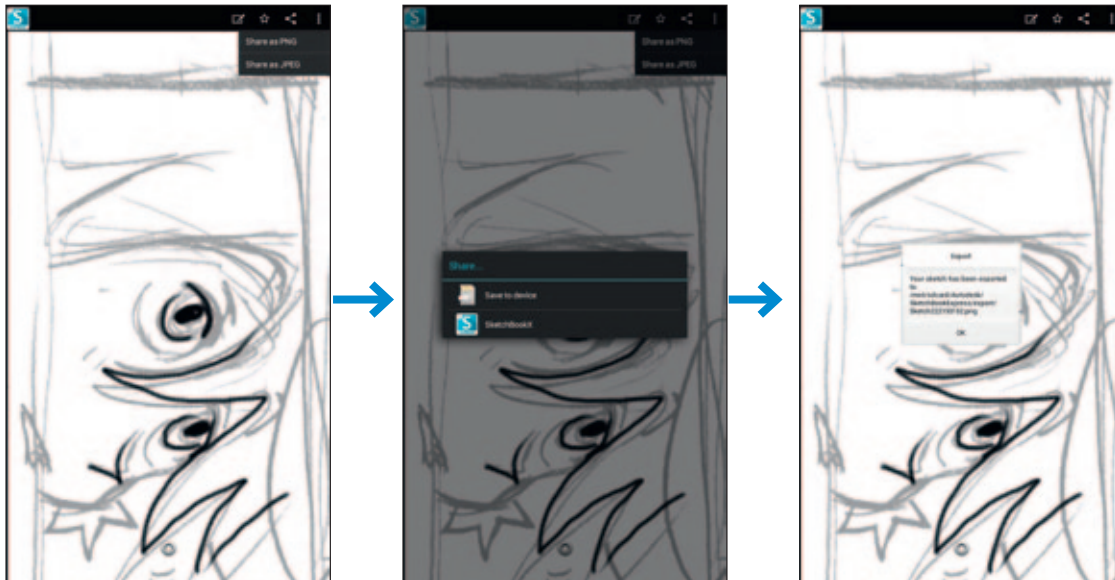
Tal como vimos en las primeras sesiones, si bien la narrativa gráfica es un lenguaje que carece de sonido, se las arregla para “representarlo” dentro de las viñetas. El proceso en el cual insertamos los diálogos de personajes y textos de apoyo en el cómic se llama **rotular**.



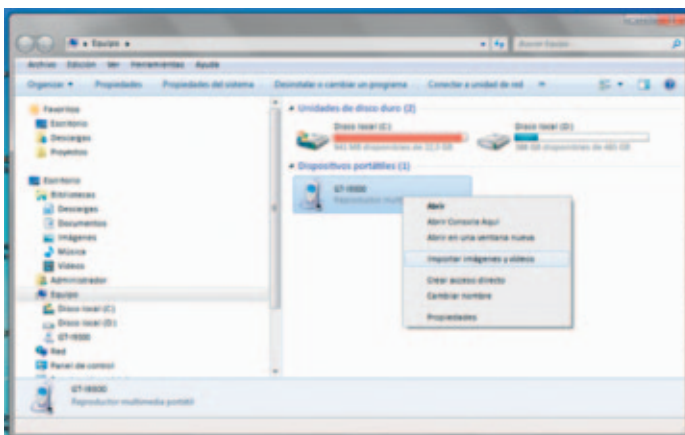
ACTIVIDAD I: Rotulado

Ya tenemos nuestro cómic dibujado, ahora vamos a “rotular” las viñetas.

- 1 Comenzaremos exportando las páginas del cómic realizado en Sketchbook al formato PNG.



- 2 Los archivos se deben ir guardando en la carpeta de trabajo. Para esto usamos el cable USB de la tablet, la conectamos al computador e importamos las imágenes desde allí.



- 3 Para insertar los diálogos en el cómic usaremos un programa gratuito (previo registro) de edición vectorial llamado Draw Plus (<http://www.serif.com/free-graphic-design-software/>). Este programa nos permite trabajar con archivos de fotos, agregarle vectores (bocadillos y globos de diálogos) y textos.

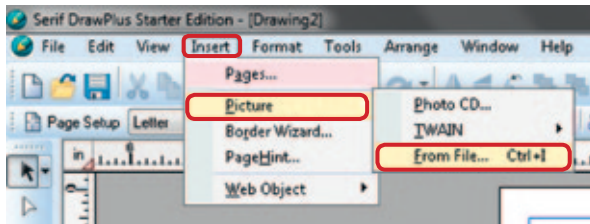
Copiaremos los diálogos directamente desde el guión -que tenemos en el software Celtx- y los pondremos en las páginas de cómic. Para ello usaremos el programa **Draw Plus**.



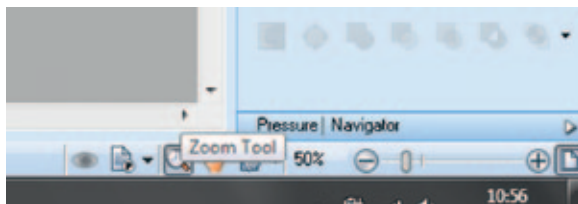
- 4 Creamos un nuevo archivo usando los tamaños predeterminados que trae el programa, lo recomendable es hacerlo en "tamaño carta" ("letter" en inglés), pero puede ser cualquier otro tamaño que nosotros queramos para nuestro cómic.



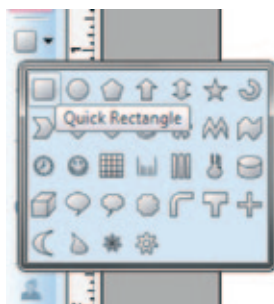
- 5 Insertamos nuestra página de cómic hecha en Sketchbook en el software DrawPlus. Para esto vamos al menú “insert”, luego “picture” y “from file” del software DrawPlus.



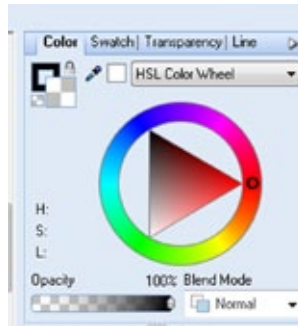
- 6 Debemos acercarnos el área en la que deseamos insertar los bocadillos o cuadros de diálogo:



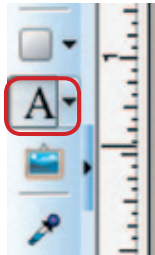
- 7 Usaremos la herramienta de “formas prediseñadas” para insertar, en este caso, un cuadro de diálogo:



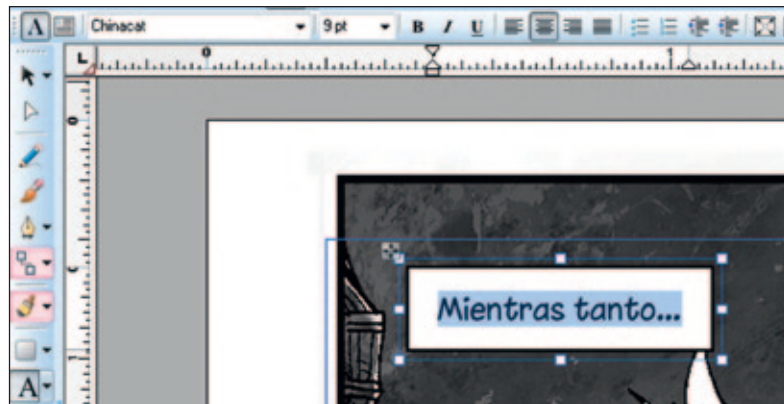
- 8 Podemos cambiar el color del relleno del bocado o el de su línea, en la paleta de colores (Color Tab).



- 9 Luego, seleccionamos la herramienta de texto para poder escribir dentro de la forma:



- 10 Podemos cambiar el tipo de letra, su tamaño y otras características en la barra de herramientas de "fuentes":



El proceso se repite para cada bocadillo o cuadro de diálogo que tenga nuestra historia.

Una vez que hayan colocado todos los diálogos de la primera página -la presentación de la historia-, léanlos en voz alta y comenten. Para que este ejercicio funcione mejor, que cada personaje lo lea un miembro distinto del grupo. Si no alcanzan todos, cambien en la segunda ronda. De esta manera podrán diferenciar el habla de los personajes mientras corrigen.

Seguramente tendrán algunos reparos con ellos. Los encontrarán poco naturales, muy largos o poco claros. También puede pasar que una línea de diálogo ya no sirve porque el dibujo lo deja claro. Por ejemplo, un personaje puede decir “estoy triste”, pero el dibujo refleja su tristeza. En ese caso, esa línea está de más. No se preocupen, es lo normal. El diálogo que uno escribe en el guión es el primer acercamiento hasta llegar al diálogo definitivo.

Discutan los cambios grupalmente y corrijan los diálogos. Vuelvan a leerlos en voz alta. Hagan una última corrección y repitan el mismo proceso con el desarrollo -páginas 2 y 3- y luego con el final de la historia -página 4- .

Si comparan el resultado final con los diálogos iniciales, notarán que estos se han reducido. ¡Felicitaciones! El cómic es un lenguaje eminentemente visual y el uso de textos debe estar al servicio de las imágenes y no al revés.

Pongan especial cuidado en el lugar que ocupa el diálogo dentro de la viñeta, ya que deben estar dispuestos de una manera que permita una lectura clara. Así como las viñetas deben estar ubicadas de manera que se lean en Z, los diálogos de una página deben estar en orden de lectura.

OBSERVEMOS

Compara estas dos viñetas :



Si tienes un globo o recuadro muy grande, divídelo en unidades más pequeñas. Ayuda a darle ritmo a la lectura y sirve para que los textos se integren de manera más fluida a la imagen.

Una vez que hayan terminado, revisen las páginas. Hagan las últimas correcciones que estimen convenientes.



SESIÓN

10

Portada



PROBAR

Felicitaciones, has finalizado tu cómic. ¿Veamos que opinan los demás de tu historia?

SESIÓN 10

La narrativa gráfica es un lenguaje y como tal tiene un fin fundamentalmente comunicativo. Es un vehículo para comunicar ideas, mundos, opiniones y vivencias.

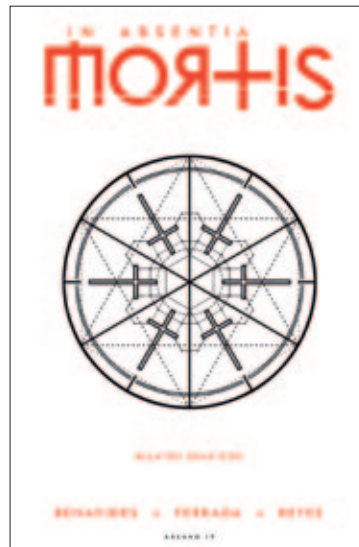
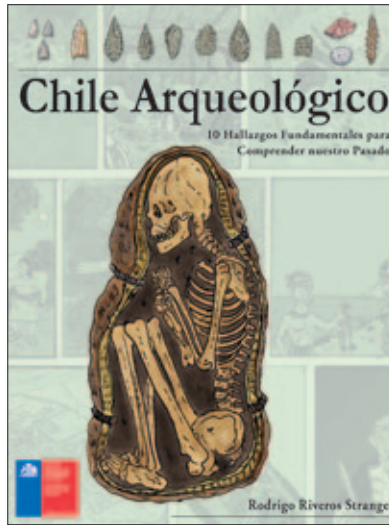
En los últimos años, la narrativa gráfica ha adquirido una renovada fuerza, ya que muchos autores comenzaron a usarla para contar sus vivencias y experiencias. Hay todo un movimiento de cómic autobiográfico a nivel mundial que ha dado la oportunidad a sus creadores de divulgar su personal creación.

No solo eso. Debido a sus económicos requerimientos de producción -fundamentalmente sólo se necesita lápiz y papel para hacer un cómic- la narrativa gráfica se ha transformado en uno de los medios favoritos de creativos que prefieren hacer sus propias historias, sin tener que depender de fondos millonarios y la aprobación de los estudios, como en el caso del cine o la televisión.

La narrativa gráfica está al alcance de la mano. Ahora que ya tienes un cómic, tienes una oportunidad única de comunicarte con el mundo. Pero antes de hacerlo deben darle un rostro a su historia y para ello deben diseñar una portada.

Nuevamente te invitamos a pensar más allá de las ideas preconcebidas acerca de lo que es la portada de un cómic. Usualmente es una escena o viñeta del interior del cómic, pero no necesariamente debe ser eso. Puede ser una imagen que represente la historia sin ser necesariamente una escena, o bien un símbolo abstracto... los invitamos a pensar con libertad en el diseño.

OBSERVEMOS



ACTIVIDAD

Reunidos con su grupo de trabajo, conversen acerca de lo que les motivó a hacer el cómic, anoten esas emociones y necesidades, y decidan qué imagen es la que mejor transmite esos conceptos. Recuerden que una portada debe capturar la atención de manera inmediata, por este motivo, deben elegir sólo una idea para comunicar: la más importante.

Como sugerencias para la elaboración de la portada:

- Lo ideal es que la imagen conste de un solo elemento que concentra la atención. Todos los detalles secundarios quedan en segundo plano, como contexto.
- Dejar un espacio para ubicar de manera destacada el título del cómic, y el nombre de los autores.
- Hacer un boceto de la portada y aprobarla grupalmente. Entonces pueden realizar la versión final en Sketchbook y los textos (título, nombre de los autores, etc.) en Draw Plus.

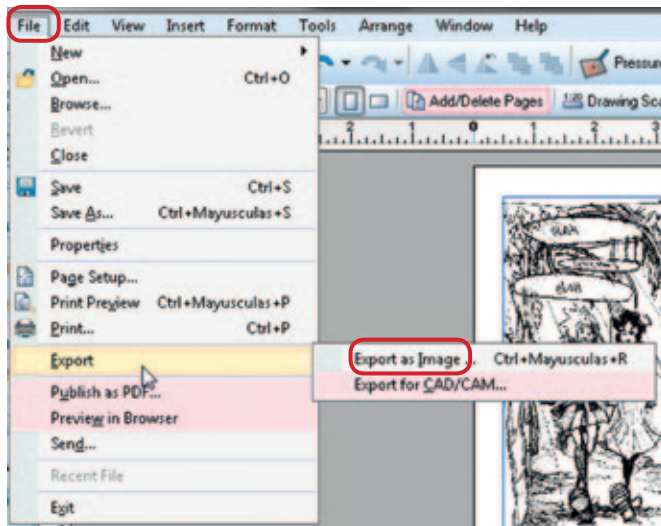
Recuerden, más que otra etapa de trabajo, este momento es una instancia de celebración y mirar lo avanzado.

ACTIVIDAD FINAL: **compartir**

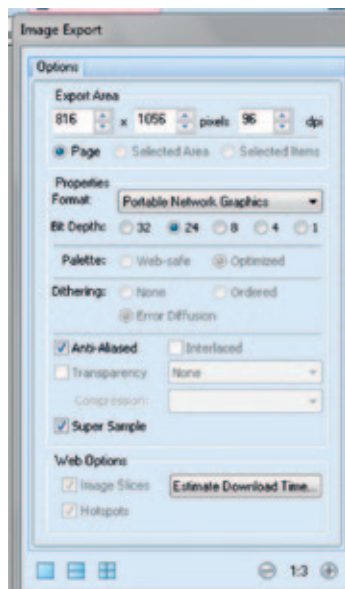
Una vez que ya hemos elaborado nuestro cómic y su portada estamos listos para compartir nuestra creación. Actualmente tenemos la posibilidad de publicar nuestras creaciones de manera gratuita y compartirlas con todo el mundo, gracias a internet y las redes sociales.

Sólo debemos aprender a preparar el cómic para su publicación.

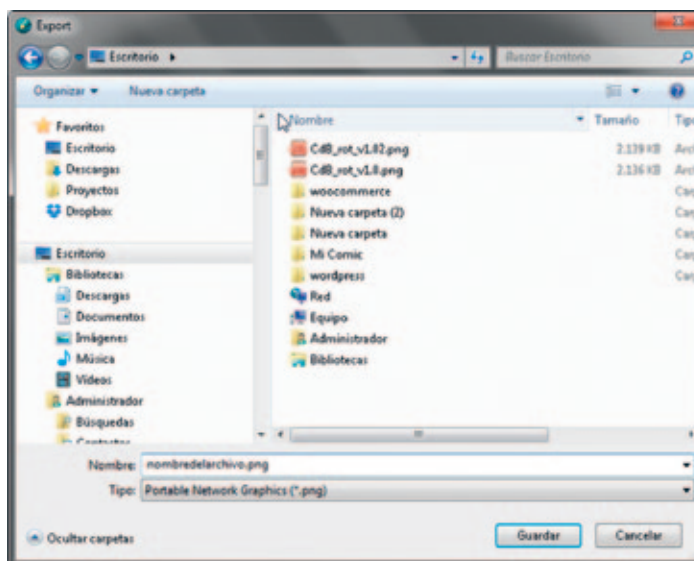
- 1 Exporten todas las páginas en formato .png. Para eso vamos al menú File – Export – Export as Image



Generalmente las opciones de exportación que vienen predefinidas funcionan sin problemas, pero podemos ir alterándolas para que nuestra imagen sea leíble y no pese demasiado.



Generalmente las opciones de exportación que vienen predefinidas funcionan sin problemas, pero podemos ir modificándolas para que nuestra imagen sea legible y no pese demasiado.





Ministerio de
Educación

Gobierno de Chile

