

Taller:



Historietas Digitales



Este taller forma parte del Módulo de formación profesional denominado: Aprovechamiento de Medios digitales para el desarrollo de estrategias didácticas, que ofrece el Programa de Tecnologías Educativas Avanzadas (PROTEA) a el cuerpo docente de la Facultad de Educación.

Comisión de Diseño:
Camila Garro Hernández
Karol Ríos Cortés
Mónica Villalobos López



¿Qué es una historieta?

Se partirá de un concepto sencillo, como su nombre lo indica son historias que utilizan imágenes y texto. Pero van más allá, para McCloud son “ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector” (McCloud 2007: 9).

Elementos de una historieta



Viñetas: Unidad mínima de significación de la historieta. Son imágenes acompañadas de texto que representan el espacio y tiempo dentro de la acción. Estas están enmarcadas y separadas de las demás viñetas.



Globos: Es la unidad visual que engloba el texto que corresponde a los diálogos. Se componen de un círculo (normalmente) y una punta que señala al personaje que habla.



Globos de pensamiento: A semejanza de las nubes y hacen referencia a los pensamientos de los personajes.



Onomatopeyas: Son fonemas que buscan dar a entender sonidos a través de palabras y formas que representan un “grito visual”.

Tipos:

Existe gran variedad de historietas, a continuación se enumeran algunas:

Superhéroes, Animales antropomórficos, Fantasía y ciencia ficción, Autobiográficas, Contemporánea, Manga, Erótica, Políticas y sobre eventos modernos, Fumetti (utilizan fotografías en vez de ilustraciones).

Nuestra propuesta

PROTEA propone para este taller una técnica mixta, que mezcla el uso de imágenes (fotografías), texto y elementos gráficos característicos de las historietas.

¿Cómo hacer una historieta?

Para crear una historieta se debe seguir un proceso de tres etapas: Planificación, Composición y toma de fotografías y Digitalización de la historieta.

Planificación

Es importante dedicar el tiempo para planificar la historieta, como docente no sólo se definen los objetivos pedagógicos, también se debe considerar el o los temas de interés, qué historia se quiere contar, cómo la va a relatar, entre otros aspectos importantes que se definen en esta etapa.

A continuación se recomienda el siguiente proceso:


1 Lluvia y selección de ideas



Piense sobre temas que le interesaría trabajar con una historieta y escriba ideas de forma colaborativa.

En esta fase se busca compartir y construir, por ello no deseche ideas, escríbalas para su revisión posterior. Finalmente, debe hacer una selección definitiva del tema y la historia.

2 Guión



El guión es la forma textual que contará la historia. Este debe tener describir las acciones que ocurrirán, los diálogos de los personajes y en algunas ocasiones puede detallar aspectos como donde irá el diálogo en viñeta, qué elementos y personajes aparecerán, entre otros.

3 Boceto



Una vez revisada la historia se pasa a la fase artística, se selecciona donde va a ir cada parte. ¿Cuántas páginas se necesitan para cada sección? ¿Cuántas viñetas para determinada acción? ¿Cuánto espacio para cada diálogo? Una vez distribuida la historia, se debe pasar a dibujar personajes y composiciones de las distintas viñetas que compondrán la historieta. El boceto permite pensar en técnicas, encuadres, ángulos para contar la historia, los elementos que se incluyan deben ser claros para ser entendidos con claridad.

Composición y toma de fotografías

Esta fase se definen los elementos gráficos que se incluirán en la historieta, además de la toma de fotografías o el dibujo de las ilustraciones.

En el caso de este taller, se definiran los elementos que van a formar parte de la viñeta, así como su interacción.

Composición

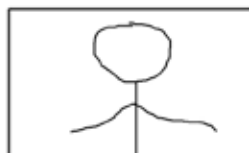
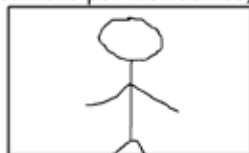
Para la elaboración de la **composición** se deben tomar en cuenta elementos como la vestimenta de los personajes, sus gestos y maneras de ser, la acción que se está desarrollando, la iluminación, color, el escenario, el ambiente que contextualiza la historia, los elementos o la utilería que forman parte de la historia, los planos de las imágenes, la interacción con el texto.

Tipos de planos

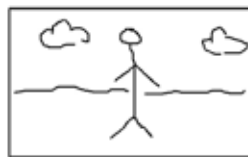


Plano panorámico
(situamos al lector en un lugar)

Plano americano
(El personaje aparece cortado por las rodillas)



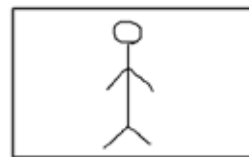
Plano medio
(cortado por la cintura)



Plano general
(interrelacionamos al personaje con un lugar)

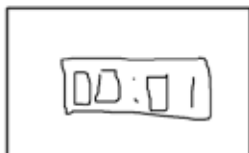


Primer plano
(ideal para mostrar los sentimientos del personaje)



Entero
(presentamos al personaje)

Primerísimo primer plano



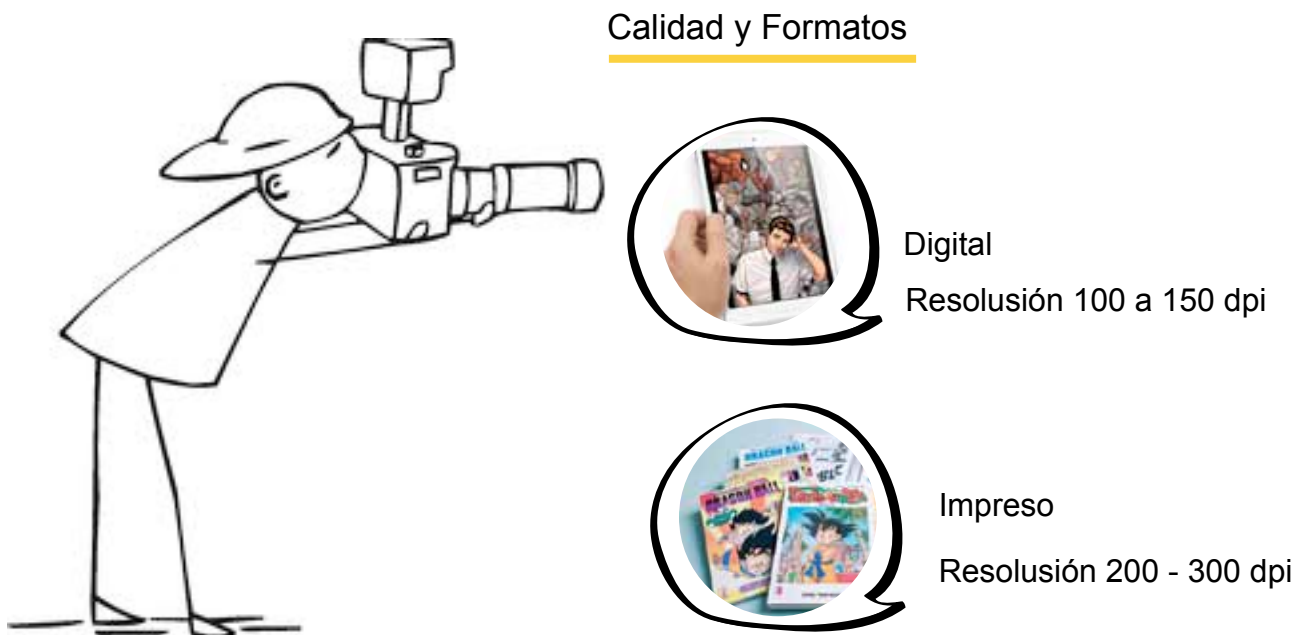
Detalle

Toma de fotografías

En esta fase se deben tomar las fotografías, basándose en las decisiones de composición, que incluyen tipo de encuadres, ambientación, iluminación, personajes, entre otros.

También debe considerar aspectos de formato que serán vitales para la distribución y reproducción del material.

Al iniciar debe considerar si la historieta será utilizada en formatos digitales (para proyectar en monitor, incrustar en un sitio web o blog) o si requerirá ser reproducida de forma impresa. A partir de esa decisión se definirá la calidad de las imágenes y de los gráficos a utilizar.



Digitalización de la historieta

En esta etapa se procederá al montaje digital de la historieta, para ello se recurrirá a el uso de un programa de diseño gráfico que permita integrar las imágenes (fotografías), los elementos gráficos como viñetas, separadores, plantillas y los textos.



Para realizar este proceso, durante el taller se utilizará el programa denominado **Inkscape** para digitalizar y hacer el montaje final de la historieta.

Esta es una aplicación libre puede se descargada en la siguiente dirección: <http://www.inkscape.org/es/>

1 Seleccione las fotografías que usará para la historia



2 Elija la plantilla donde montará su historieta



3 Elija los **elementos que acompañarán las imágenes:** viñetas, separadores, globos, onomatopeyas



4 Haga el montaje: recorte las imágenes e introduzca el texto y los elementos gráficos.



Algunas sugerencias para construir historietas

	1. MOMENTO A MOMENTO
	UNA SOLA ACCIÓN REPRESENTADA EN UNA SERIE DE MOMENTOS.
	2. ACCIÓN A ACCIÓN
	UN SOLO SUJETO (PERSONA, OBJETO, ETC.) EN UNA SERIE DE ACCIONES.
	3. TEMA A TEMA
	UNA SERIE DE SUJETOS CAMBIANTES DENTRO DE UNA SOLA ESCENA.
	4. ESCENA A ESCENA
	TRANSICIONES A TRAVÉS DE DISTANCIAS DE TIEMPO Y/O ESPACIO SIGNIFICATIVAS.
	5. ASPECTO A ASPECTO
	TRANSICIONES DE UN ASPECTO DE UN LUGAR, IDEA O TONO A OTRO.
	6. NON SEQUITUR
	UNA SERIE DE IMÁGENES Y/O PALABRAS APARENTEMENTE SIN SENTIDO NI RELACIÓN ALGUNA.

Transiciones entre viñetas, según McCloud (2007: 15). El Comic como material en el aula.





E-mail: portal.educacion@ucr.ac.cr
protea.educacion@ucr.ac.cr
Teléfono: 2511-5387 2511-8868
Fax: 2511-6123



www.facebook.com/proteaucr



@PROTEAED



proteaeducacion