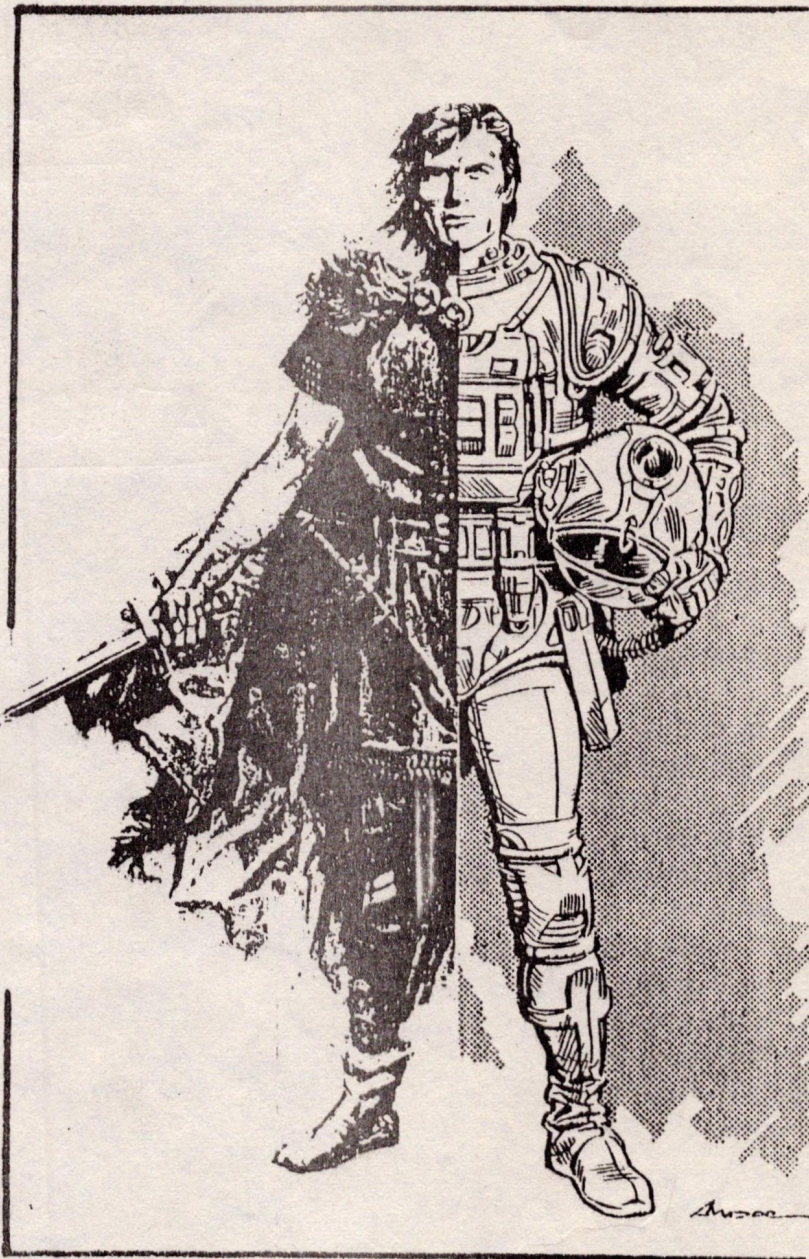


Para leer y hacer  
comics, tebeos, historietas.



**CAR**

centro de apoyo y recursos  
don benito  
villanueva de la serena

## Justificación

Parecería que la batalla de la imagen está perdida de antemano en el espacio escolar. Los medios de producción y reproducción de imágenes son utilizados, si acaso, como instrumentos para mostrar o acceder de forma más amena a unos contenidos. No son utilizados como medio creativo o de expresión personal y/o colectiva. De los textos escolares están ausentes los códigos icónicos, sin tener en cuenta que en el mundo del "exterior" la comunicación se realiza cada vez más por medio de imágenes.

Por ello es necesario introducir en la escuela el estudio de estos códigos, lo que algún autor llama "la alfabetización de la imagen", con el fin de hacer del niño un receptor lúcido y crítico de los mensajes audiovisuales que recibe. Y la mejor forma de aprender a ser receptores lúcidos es la de comenzar a ser emisores conscientes de dichos mensajes.

Es en este contexto donde situamos el COMIC o HISTORIETA como herramienta de trabajo interdisciplinar, de gran fuerza creativa. Y creemos que esto es así por tres razones: primero, porque el comic participa de los recursos y elementos del cine y de la fotografía y puede ser una iniciación a estos medios; segundo, porque es un medio sencillo y económico de realizar y por último, porque todo niño, desde temprana edad, vive el mundo del tebeo con apasionamiento.

## 1. EL COMIC, TEBEO o HISTORIETA

El comic es una narración en imágenes formada por la secuencia progresiva de viñetas o escenas dibujadas, en las cuales se da una perfecta integración entre textos y dibujos.

Para hacer comics, tebeos o historietas es necesario combinar imágenes, palabras y otros signos.

## 2. ELEMENTOS DEL COMIC

Los elementos del comic o historieta que vamos a estudiar son:

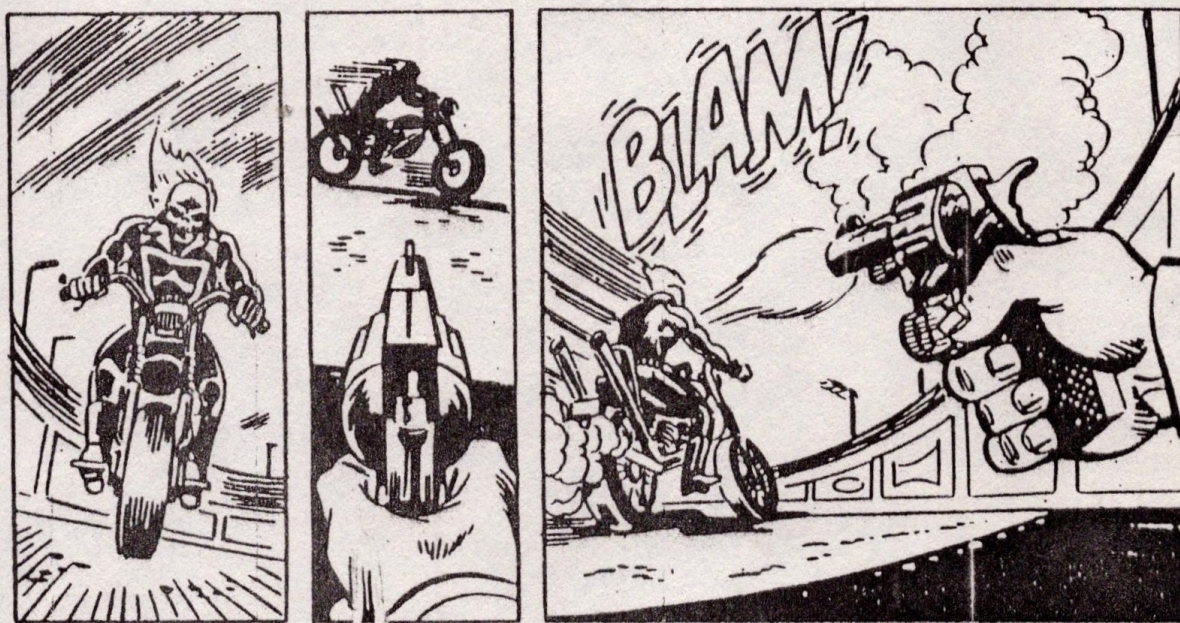
- . La viñeta
- . Los planos
- . El punto de vista o ángulo de visión
- . El globo
- . El rostro y sus expresiones
- . Onomatopeyas, sonidos inarticulados, líneas de movimiento y metáforas visualizadas.
- . El guión.

### 2.1. LA VIÑETA

Es cada una de las unidades gráficas que componen la historieta.

Suele tener forma rectangular, aunque puede haber otras, y se enmarca con una línea negra.

La viñeta representa un espacio y un tiempo.

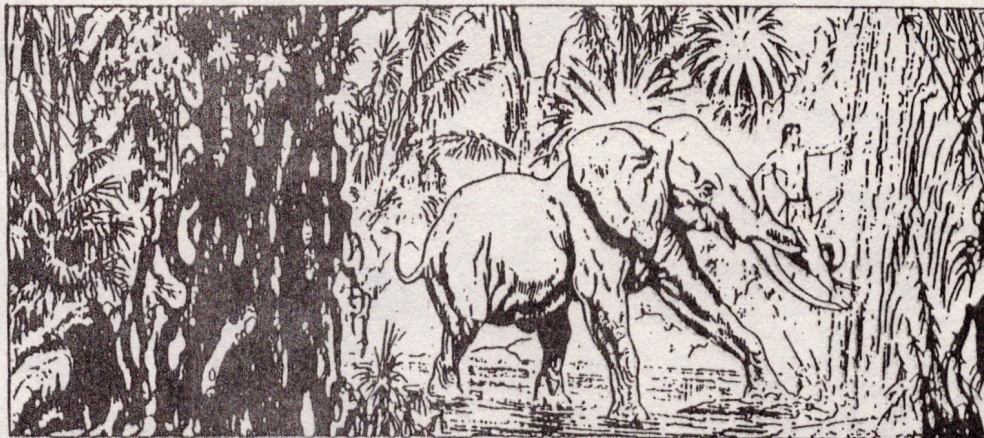


«El motorista fantasma» (Marvel Comics Group).

El dibujante encuadra la realidad en los límites de la viñeta, recortando con ello el espacio real y seleccionando ciertos aspectos y elementos de la misma.

PLANO GENERAL

La figura humana se sitúa completa en su ambiente.



P.G.

PIANO AMERICANO

El espacio se recorta a la altura de las rodillas de la figura humana.

P.A.



P.M.



PLANO MEDIO

Se recorta el espacio a la altura de la cintura.

P.P.



PRIMER PLANO

Aparece sólo el rostro del personaje.

P.D.



PLANO DE DETALLE

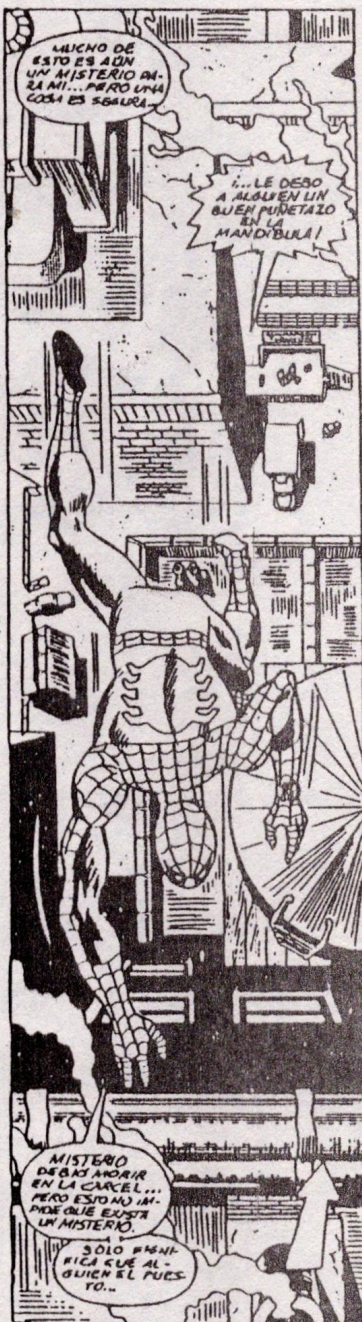
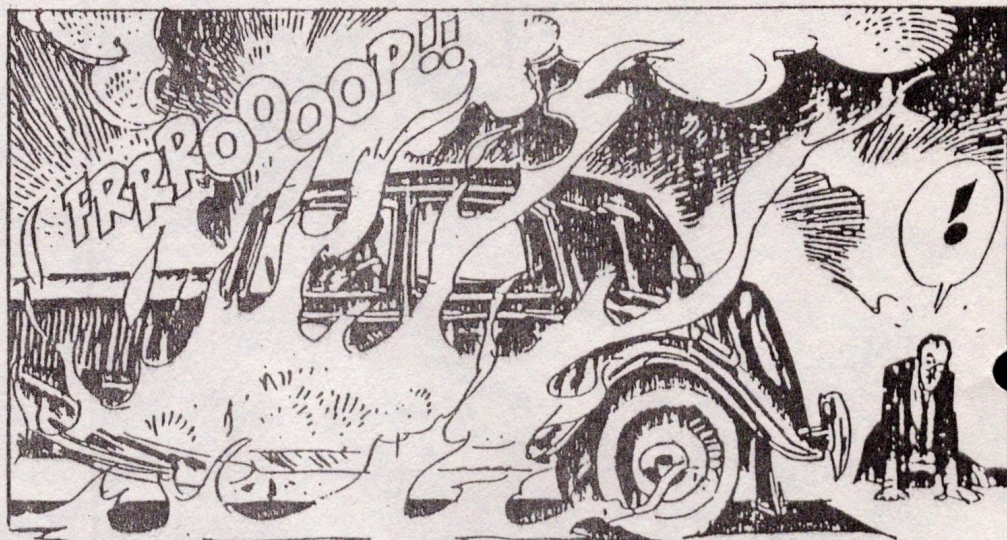
Quando se resalta o señala un detalle de un personaje o de un objeto.

El ángulo de visión es el punto desde el cual se observa la acción.

Existen tres tipos de ángulos de visión o puntos de vista.

ANGULO DE VISION MEDIO.

La acción es observada como si ocurriese a la altura de los ojos.



Visión en PICADO

La acción es enfocada desde arriba.

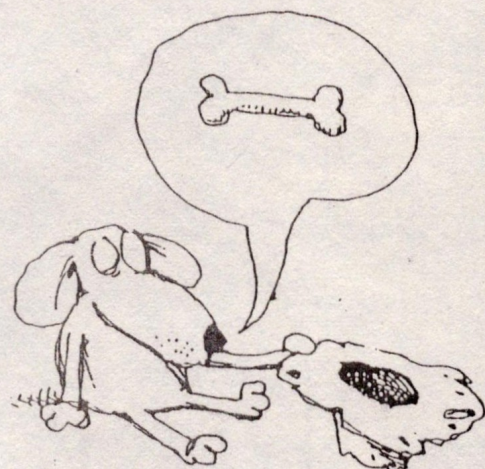
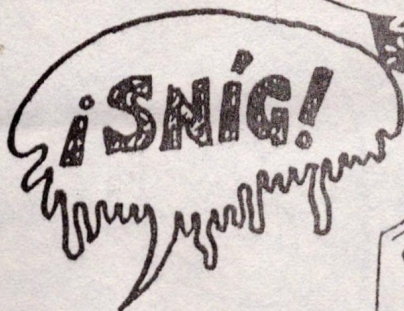
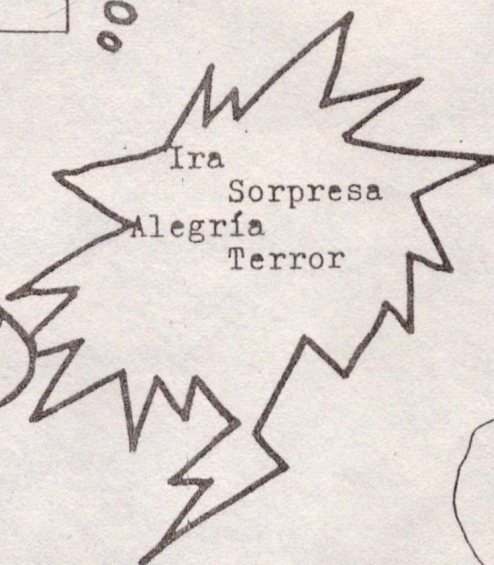
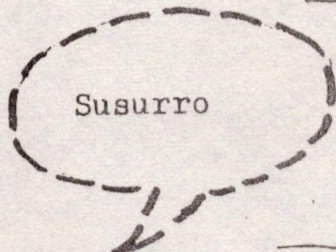
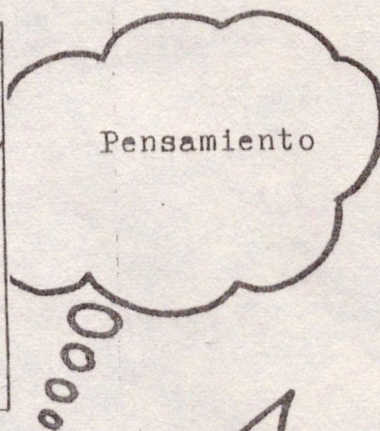
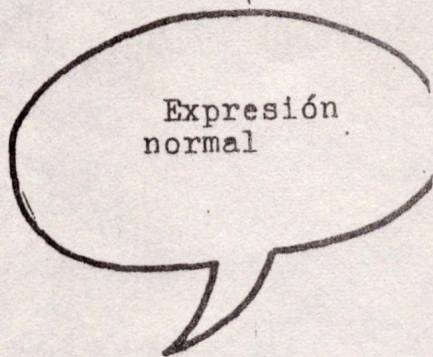


Visión en CONTRAPICADO

La acción es enfocada desde abajo.

En los globos o "bocadillos" se pone el discurso o pensamiento del personaje.

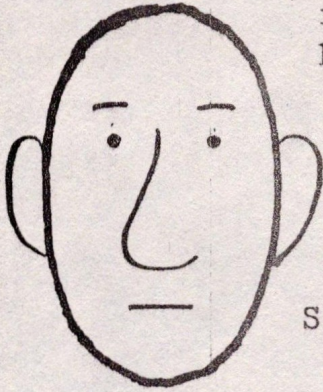
Pueden tener diversas formas y expresar distintos sentimientos:



Y LA VOZ FUE UN SUSURRO.

El rostro es uno de los elementos más expresivos del tebeo. Es el elemento fundamental para caracterizar a un personaje.

Las partes del rostro que hay que tener en cuenta son ojos, cejas y boca. Cambiando y combinando las formas de estos rasgos, obtenemos distintas expresiones.



Serenidad



Enfado

Malicia (Cejas de enfado,  
Boca de alegría)

Alegría

Ingenuidad (Cejas de tristeza,  
Boca de alegría)

Tristeza



enfado.



cólera



furia

sonrisa



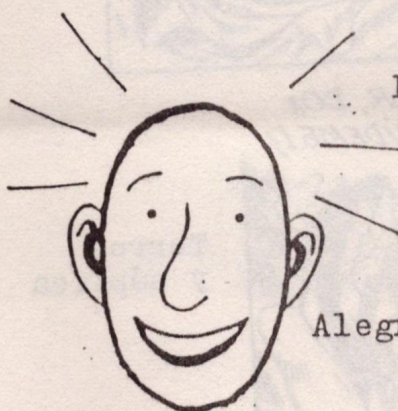
risa



carcajada



SIGNOS GRAFICOS QUE APOYAN LAS EXPRESIONES



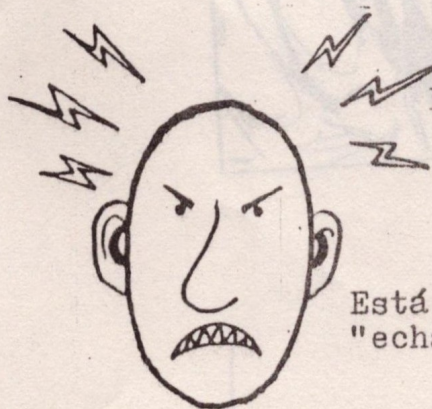
Líneas de resplandor

Alegría radiante



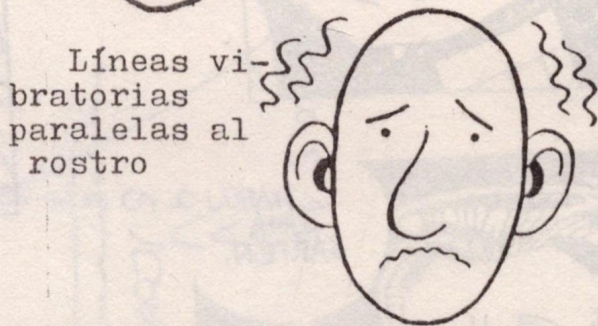
Líneas vibratorias

Ira feroz



Líneas quebradas

Está tan furioso que "echa chispas"



Líneas vibratorias paralelas al rostro

De la tristeza hemos pasado al temor.

Llanto



Bochorno



Gotitas que brotan del rostro (sudor o lágrimas)



Serenidad



Malicia



Sorpresa del Capitán Trueno



Dolor, miedo



Terror y súplica

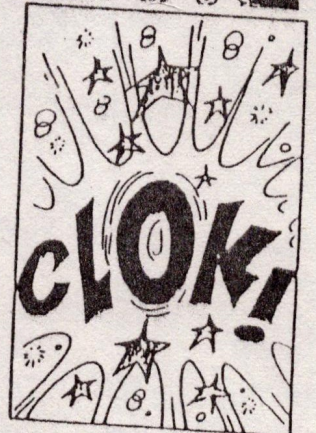
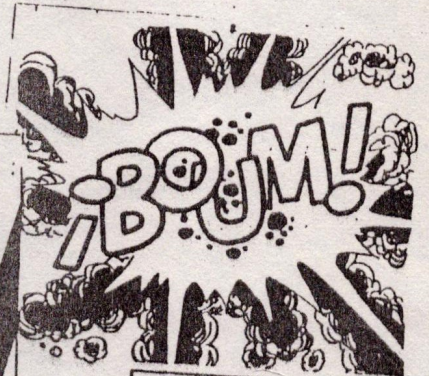


Risa

Es la reproducción escrita de elementos sonoros (sonidos y ruidos).

Tienen un valor gráfico y plástico.

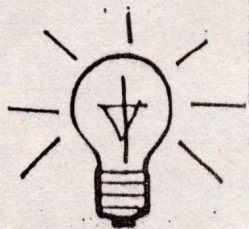
Contribuye con otros elementos a la sonorización de la historia.





Son signos gráficos convencionales que expresan ideas o el estado psíquico de los personajes.

En el lenguaje coloquial solemos utilizar múltiples expresiones metafóricas, algunas de las cuales pueden traducirse al lenguaje gráfico del comic.



Idea brillante o luminosa.

Ronquidos o dormir como un tronco.

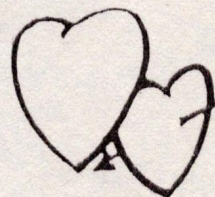


Confusión o mareo.



Insomnio y deseos de dormir.

Amor, cariño, afecto.

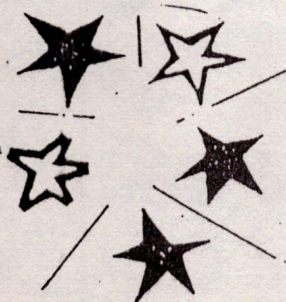


Palabras groseras o soeces.



Sorpresa, admiración...

Golpe tan fuerte que "se ven las estrellas".



3.1. DE INVESTIGACION Y CREACION

## 3.1.1. Dibuja rostros originales que expresen

enfado, maquinación, sorpresa, hipocresía, alegría, terror.

Ten en cuenta al realizar cada rostro cómo deben ser los ojos, las cejas y la boca.

## 3.1.2. Recorta de una historieta y pégalas en un folio viñetas que tengan

- . un plano general
- . un plano medio
- . un primer plano
- . un plano de detalle

## 3.1.3. Lo mismo con viñetas que tengan diferentes puntos de vista o ángulos de visión

- un ángulo de visión medio
- un ángulo de visión en picado
- un ángulo de visión en contrapicado

## 3.1.4. Dibuja, procurando que sean de gran efecto plástico o gráfico, las siguientes onomatopeyas

- . sonido fuerte de un teléfono
- . Explosión
- . Redoble de un tambor
- . Disparo fuerte de un arma de fuego
- . Sonido de algo que se quiebra o se rompe

## 3.1.5. Investiga en el lenguaje coloquial expresiones que tengan un sentido metafórico. Por ejemplo "ver las estrellas", "dormir como un tronco",...

Exprésalas con dibujos y así habrás obtenido "Metáforas visualizadas"

## 3.1.6. Repasa tus tebeos o historietas y anota

- . Nombres humorísticos que encuentres
- . Juegos de palabras
- . Frases que contengan exageraciones
- . Palabras y expresiones vulgares
- . Exclamaciones
- . Onomatopeyas
- . Sonidos inarticulados
- . Frases irónicas
- . ...

Nota: Realiza estas actividades en folios, grápalos y obtendrás un cuadernillo interesante sobre los elementos del tebeo.

### 3.1.7. MURAL COLECTIVO

#### Técnica

- . Realizar una viñeta en transparencia de acetato en fotocopiadora.
- . Proyectar la viñeta sobre papel, aglomerado, etc, puesto en la pared.
- . La viñeta proyectada y aumentada se dibuja con un lápiz. Es una tarea sencilla, parecida al sistema de calcar algo
- . Repaso con rotuladores gruesos o marcadores del dibujo agrandado que hemos conseguido.
- . Coloreado del dibujo con témperas o pinturas plásticas:

#### Materiales

- Retroproyector
- Transparencia realizada en fotocopiadora
- Lápices
- Marcadores o rotuladores gruesos
- Pinturas plásticas o témperas
- Papel continuo blanco, aglomerados, ocumen, etc.

Nota: Si se utiliza aglomerado, conviene blanquearlo primero o - darle una selladora.





# ANACLETO AGENTE SECRETO *Micrófonos ocultos*

UN BUEN AGENTE SECRETO DEBE SABER LOCALIZAR Y DESTRUIR RÁPIDAMENTE LOS MICRÓFONOS OCULTOS EN UNA HABITACIÓN.

ESO ES FÁCIL, JEFE.

BIEN, PUES VAMOS A HACER UNA PRUEBA...

¡COSA DE NIÑOS! OBSERVE...

¡CANG!!

¡UN MICRÓFONO MENOS!

¿HA... HABIA UN MICRÓFONO DENTRO DE ESE APARATO?

¡CLARO QUE SÍ! TODOS LOS INTERFONOS TIENEN MICRO, O NO FUNCIONARÍAN IGUAL QUE LOS TELÉFONOS...

¡ANACLETO! ¡DÉME ESO INMEDIAMENTE!

¡ME REFERIA A LOS MICRÓFONOS ESCONDIDOS POR EL ENEMIGO, PAZ-GUATOOOOO...!

¡PERO, JEFE...! ¡QUE VA A ROMPER EL TELÉFONO!

¡ES AQUÍ DONDE TIENES QUE ENCONTRAR LOS MICRÓFONOS!

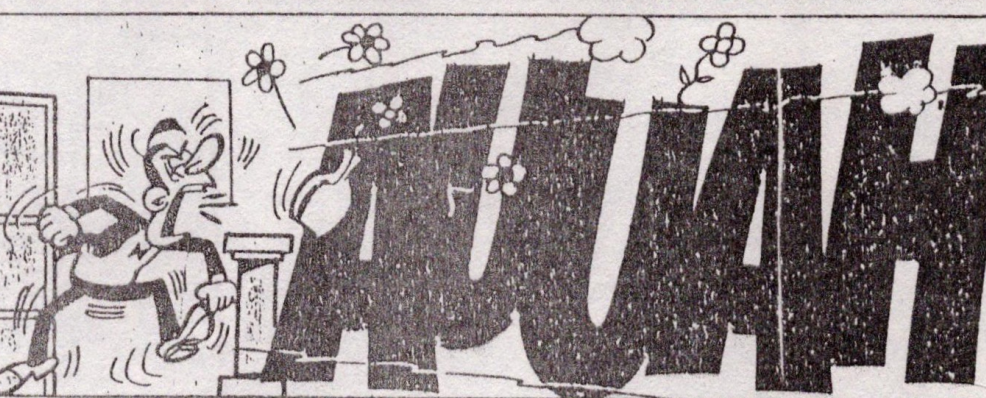
ES UN NUEVO ENTRENAMIENTO ESCONDO UN MICRÓFONO EN UNA HABITACIÓN ESPECIAL Y CRONOMETRO CUÁNTO TARDA EL AGENTE EN DESCUBRIRLO...

¿HABITACIÓN ESPECIAL?

AQUÍ NO ESTÁ... AQUÍ TAMPOCO...

TIENE QUE SABER QUE ESA "HABITACIÓN ESPECIAL" ERA MI DESPACHO Y USTED PAGARÁ TODOS LOS DESPERFECTOS...

# TRAYN-GUE



3.3. HACER UN COMIC, TEBEO o HISTORIETA

Esta propuesta, así como la mayor parte del material que presentamos, sirve fundamentalmente para el C. Superior. En los dos ciclos anteriores habría que trabajar de forma más sencilla, adaptando el material y las actividades.

3.3.1. Partir de una idea o argumento que puede ser

un cuento o narración corta,  
una historia inventada por el niño  
un hecho real que se haya comentado, etc.

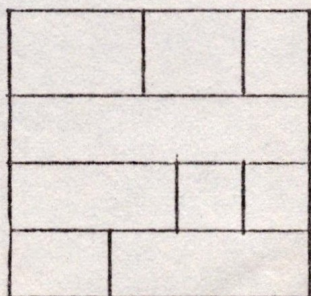
3.3.2. Realizar el GUIÓN

- . Dividir en partes el argumento que tenemos
- . Decidir las viñetas que hay que hacer.  
Cada parte puede corresponderse con una viñeta o con más de una.  
Conviene hacer el menor número posible de viñetas; pues una de las características del tebeo es precisamente la elipsis. Cuidar, sin embargo, que la historia no pierda su sentido.
- . Estudiar cómo va a ser cada viñeta y qué elementos gráficos, sonoros, lingüísticos, etc va a tener.

Nº de viñeta	Lo que sucede en la viñeta	Lo que dicen los personajes
	<p>Tipo de plano, personajes que aparecerán, lo que hacen, su rostro,...</p> <p>Textos de apoyo si se necesitan, tipos de globos, otros elementos, etc.</p>	<p>Escribir lo que dicen los personajes en forma de diálogo teatral. (Eso es lo que aparecerá dentro de los globos)</p> <p>Tamb. las onomatopeyas, metáforas visualizadas, sonidos inarticulados, etc.</p>

3.3.3. Realización de las viñetas

- . Dividir la página en bandas horizontales (3 o 4)



En cada banda habrá una o más viñetas, según se considere

- Una vez dividida la página, se procede al dibujo de cada viñeta, cuidando siempre el efecto estético.
- Los globos se dejan por ahora en blanco.

Nota: La lectura del tebeo se realiza como la de cualquier texto: de arriba a abajo y de izquierda a derecha .

Esto vale también para los textos y globos del interior de cada viñeta.

- Pasar a tinta los dibujos y colorearlos.
- Dibujar también las onomatopeyas, líneas de movimiento, sonidos inarticulados, etc.

Estos signos no son sólo lingüísticos, por lo que hay que procurar darles una calidad gráfica y plástica.

- Como último paso, se procederá a colocar los textos de los globos, los textos de apoyo, etc, utilizando letras mayúsculas o caracteres de máquina.

#### 3.3.4. Cuestiones a tener en cuenta en el montaje final

- que se comprenda lo que se quiere contar
- que haya variedad en el formato de las viñetas, en los planos, etc.
- que la historia tenga dinamismo y ritmo
- que se consiga un efecto estético




C.P. Francisco Valdez - Don Benito  
60 AVAL - P.O. Box 44 - Angel's Tavern

- 1 = Una tarde me fui a pensar al río.
- 2 = Había un camino que pasaba al cercado y allí el cercado.
- 3 = Me encontré a un gallo y a unas gallinas, el gallo me hizo caso.
- 4 = Caí una cama y de pegajoso que si quisiera no retiraría un paso.
- 5 = Ante tanta risa y ruidos, pero siempre.
- 6 = Como me era cosa de molesto, imbecil, imbecil imbecil, y me dio un picotazo en el trasero.

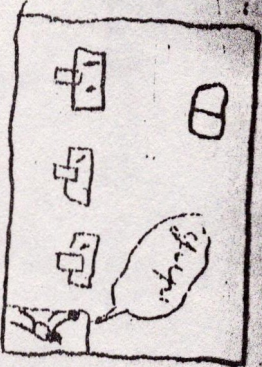
- 7 = El gallo da un KIKIRIKI triunfal
- 8 = Me fui y me lo conté a Melanosa (mi amigo)

# LA ESCUELA

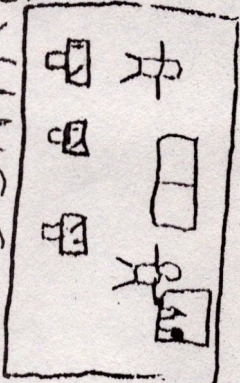
¿DICE EL NIÑO AL MAESTRO



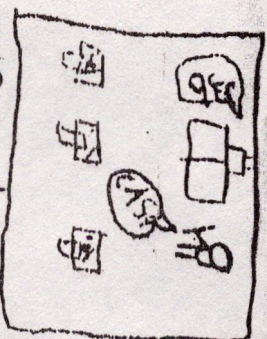
YUPII HE GANADO!



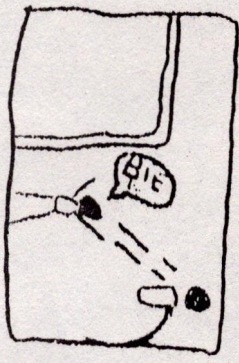
¿VAMOS A PINTAR UNA CASA?



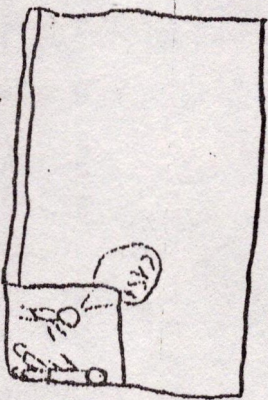
YO DIGO CASA



HE GANADO VALE!



CASA MAESTRO



Fede Leon Gómez Roboniel