



# Aula Virtual

## CEP Castilleja de la Cuesta

### Cómics online como recurso didáctico



3 DE ABRIL DE 2008

El cómic



Title: Primera Guerra mundial Author: Nimrod

secuencia didáctica 1, 12 dado luz verde, por la necesidad de usarla con mis alumnos de 1º de ESO.

La culpa de los microdocumentales, microlecciones o videos de corta duración -no sé muy bien cómo denominarlos- la tiene SmartPlanet. Descubrí su canal en Youtube y trabajé el texto expositivo con algunos de los programas. Entonces, me di cuenta del grado de atención que prestaban mis alumnos durante la proyección y comprobé cómo los más

dispersos eran capaces de captar la información sin demasiado esfuerzo. Así que me puse a la tarea de producir videos educativos para el aula. Estoy en una fase incipiente, pero parto de la convicción de que la duración no debe ser de tres minutos, por lo que más vale dos videos que uno extenso.

## Bloque 1: Cómics en Educación

### Algunos fundamentos teóricos

## Algunos fundamentos teóricos

### Definición

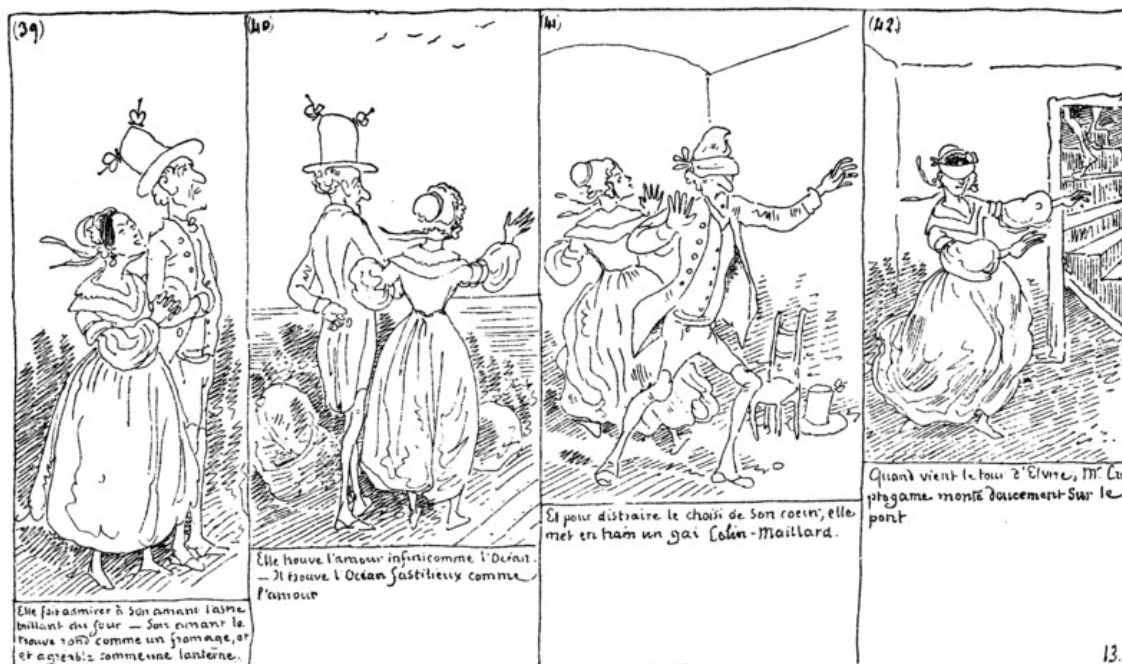
Empecemos por una definición que no es mala costumbre. Y para eso acudimos a la Wikipedia:

Se llama **historieta** o **cómic** (del inglés *comic*) a una serie de dibujos que constituye un relato, con texto o sin él, así como al libro o revista que la contiene. La definición de mayor popularidad entre los especialistas es la de Scott McCloud: «Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada con el propósito de transmitir información u obtener una respuesta estética del lector».

### Un poco de historia

Aunque son muchas las manifestaciones artísticas que se proponen como antecedentes del cómic (las pinturas rupestres, los frescos y relieves egipcios, griegos, romanos y aztecas, los jeroglíficos egipcios, la columna trajana, las vidrieras de las catedrales góticas,...), estos se consideran como un producto cultural de la modernidad industrial y occidental surgido en paralelo a la evolución de la prensa como primer medio de comunicación de masas.

El franco-suizo Rodolphe Töpffer es considerado el fundador de la historieta moderna a partir de su *Histoire de M. Jabot* publicada en 1833, a la que seguirían otros seis álbumes.





La revista británica de periodicidad mensual *Punch Magazine* (1841) fue el motor de la expansión mundial del cómic iniciando un modelo que se trasladaría posteriormente a Alemania (*Fliegende Blätter*), EE.UU. (*Puck*, *Life* y *Judge*), etc.

El impulso definitivo a esta nueva forma de expresión y comunicación se dio en EE. UU., cuando los dos principales editores del país, William Randolph Hearst y su rival Joseph Pulitzer, decidieron usar la historieta como una manera de vender sus periódicos a una población emigrante que no entendía muy bien el inglés pero sí podía «ver» a las historietas.

La fecha del 16 de febrero de 1896, día de publicación de la tira de prensa *The Yellow Kid and his new Phonograph* de Richard Felton Outcault en el *New York Journal*, ha sido considerada como la fecha del nacimiento del cómic. Esta tira fue la primera en combinar una secuencia de imágenes y la integración de la palabra mediante globos o bocadillos.



Si quieres profundizar en el conocimiento de la historia del cómic puedes seguir leyendo [aquí](#). Eso sí antes de comenzar a describir los diferentes elementos de un cómic, queremos resaltar que en los últimos años, con el desarrollo de

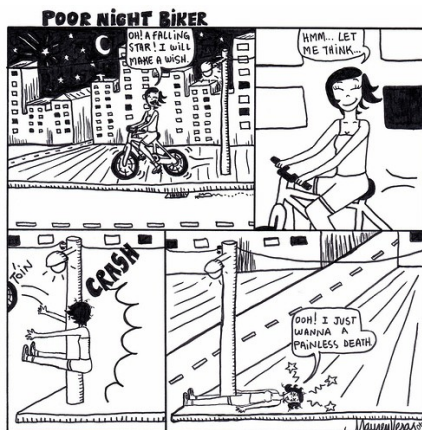


Internet y la banda ancha, los cómics han hecho su aparición en línea. Es lo que se ha dado en llamar Webcómics que han facilitado la publicación a ilustradores que no disponen de una editorial. Con la aparición de herramientas Web 2.0 la publicación de cómics se ha democratizado de forma que cualquier usuario puede crear una historieta y publicarla online.

## Elementos del cómic

### La viñeta

El elemento más característico de una historieta es sin duda la viñeta. Cada uno de los recuadros o espacios delimitados por líneas negras que representa un instante de la historia que cuenta el cómic es una viñeta. Una viñeta adquiere significado en relación con las siguientes. En los países de Occidente, las viñetas se leen generalmente de izquierda a derecha y de arriba abajo para representar un orden en la historia. En el interior de las viñetas encontramos otros elementos característicos del cómic: personajes, texto, decorados, etc. El diseño de las viñetas se puede usar para transmitir un ritmo monótono de la narración (viñetas iguales y rectangulares) o mayor dinamismo (viñetas irregulares). Normalmente se diseñan de forma rectangular o cuadrada pero no es difícil encontrar historietas donde aparecen viñetas redondas o con otras formas para conseguir distintos efectos narrativos. La sucesión de viñetas rectangulares en horizontal se utiliza para cuando los personajes se desplazan y se exagera el efecto alargando la viñeta en las persecuciones. Una viñeta más alta que ancha se suele usar para representar movimiento vertical. Las viñetas cuadradas indican quietud, las redondas fijan la mirada donde el dibujante quiere y las estrelladas se utilizan para una aparición estelar de un personaje, o incluso para indicar dramatismo. Aunque las líneas que enmarcan y separan las viñetas suelen ser rectas, también es posible encontrar otras formas para representar el sueño o el recuerdo. El espacio entre viñetas se llama calle y en ocasiones es eliminado separando las viñetas por una sola línea.



Por mauren veras bajo CC en Flickr

## Los bocadillos

Los bocadillos o globos contienen los diálogos de los personajes. Una delta o triángulo señala al personaje que pertenece el bocadillo. Es fundamental que siempre quede claro qué personaje está hablando. Normalmente no son transparentes por lo que se hace necesario elegir qué parte del dibujo taparemos para no perjudicar la comprensión de la escena. Hay muchos tipos de bocadillos:

- Los de trazo regular contienen una conversación.
- Los de trazo zigzagueante o quebrado representan gritos.
- Los de forma de nube con círculos cada vez más pequeños en dirección a un personaje representan un pensamiento.
- Los de línea discontinua representan susurros.



Los bocadillos suelen leerse de izquierda a derecha y de arriba a abajo, cuestión que tendremos que tener en cuenta a la hora de secuenciar los diálogos de los personajes.



El monólogo de un personaje se puede representar usando varios globos de forma que se nos impone una pausa entre frase y frase.

El bocadillo puede contener onomatopeyas y metáforas visuales.



Por zugaldia en Flickr bajo CC

Las onomatopeyas son imitaciones de sonidos o ruidos mediante letras. Muchas onomatopeyas proceden de verbos ingleses: sniff (olfatear, suspirar), glup (tragar), bo ing (botar), tronch o croing (golpear), splash (salpicar), etc.





A continuación os dejamos una lista de onomatopeyas de sonidos de animales:

- Abeja - *Bzzz Bzzz*
- Ave - *pío* (español)- *tweet* (inglés)
- Cerdo - *huik-huik* (español) - *oink oink* (inglés)
- Delfín - *iiii iiiii*
- Gallo - *kikiriki* (español) - *cock-a-doodle-doo* (inglés)
- Gato - *miau*(español) - *meow* (inglés)
- Grillo - *cri-cri* (español)
- Mariposa - *rsss rsss*
- Oveja - *bee* (español)(y no se pronuncia de corrido, sino con una especie de tartamudeo) - *baa* (inglés)
- Pato - *cuac* (español) - *quack* (inglés)
- Perro - *gauh* (español) - *woof* (inglés)
- Pez - *glup glup*
- Vaca - *muu*



Por fluzo bajo CC en Flickr

[Aquí](#) puedes encontrar más onomatopeyas en dibujos alojados en Flickr o [aquí un listado escrito](#).

Las metáforas visuales son dibujos que se utilizan para representar ideas. El caso más conocido es el de la bombilla encendida para representar la ocurrencia de una idea o las culebras y signos raros que se utilizan para representar las palabrotas. Una sierra cortando un tronco que significa que el personaje está profundamente dormido, una serie de estrellas alrededor de la cabeza que reflejan el dolor después de un golpe o un globo abigarrado de texto minúsculo para mostrar lo aburrido y tedioso que resulta lo que ese personaje está contando son otras metáforas usadas en los cómics.

Además de los globos en las historietas aparecen textos enmarcados en rectángulos que se usan para integrar la voz en off de un narrador y así establecer el lugar o momento de la acción o establecer las transiciones entre viñetas. Cuando físicamente se encuentra entre dos viñetas recibe el nombre de cartela.

Las figuras cinéticas representan el movimiento. Los dibujantes usan líneas rectas, curvas o nubes para describir la trayectoria de objetos y persona. También puede usarse la deformación de un objeto rígido para representar los efectos de un choque o el dibujo de un mismo personaje en varias posiciones dentro de la misma viñeta para representar su movimiento.





Imagen tomada de <http://www.mortadeloyfilemon.com/>



Imagen tomada de <http://www.mortadeloyfilemon.com/>

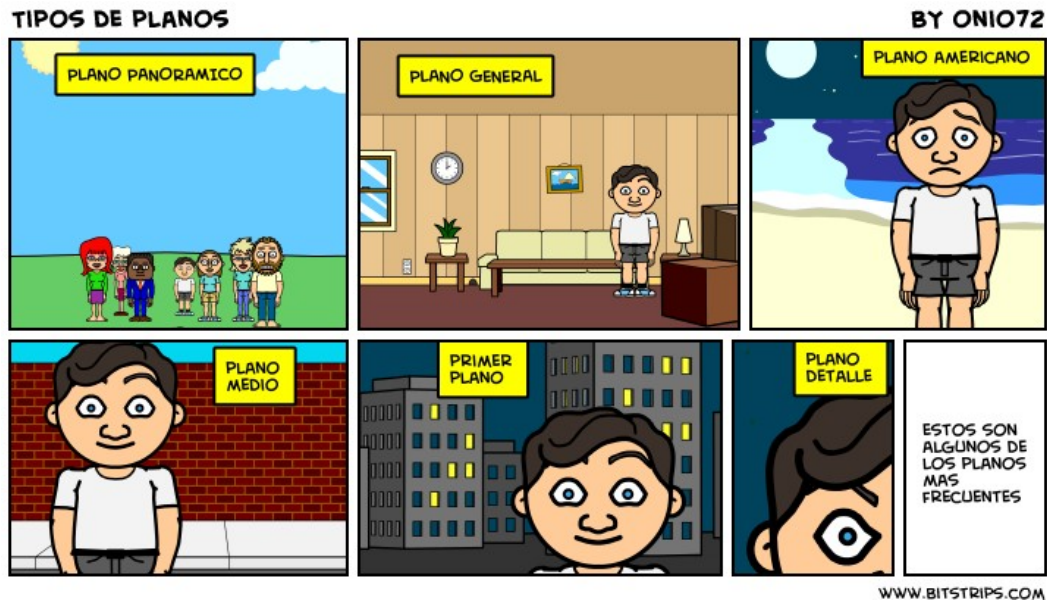
A la hora de colocar personajes en una escena podemos utilizar diferentes perspectivas. El **plano** es la perspectiva de los personajes, objetos y elementos de las imágenes en una viñeta.

### Tipos de plano

Los principales tipos de plano son:

- **Plano panorámico:** muestra un gran escenario o una multitud. El personaje no está o bien queda diluida en el entorno, lejana, perdida, pequeña, masificada. Tiene un valor descriptivo y puede adquirir un valor dramático cuando se pretende destacar la soledad o la pequeñez del hombre enfrente del medio.
- **Plano general:** muestra un escenario amplio en el cual se incorpora la persona, y ocupa entre una 1/3 y una 1/4 parte del encuadre. Tiene un valor descriptivo de personas o un ambiente determinado. Interesa la acción y la situación de los personajes. Tiene un valor descriptivo, narrativo o dramático.
- **Plano americano:** El Plano americano, o también denominado 3/4, o plano medio largo, recorta la figura por la rodilla aproximadamente. Es óptimo en el caso de encuadrar a dos o tres personas que están interactuando. Recibe el nombre de "americano" debido a que este plano apareció ante la necesidad de mostrar a los personajes junto con sus revólveres en los westerns americanos.

- **Plano medio:** Presenta la figura humana cortada por la cintura, de medio cuerpo para arriba. Tiene un valor expresivo y dramático, pero también narrativo.
- **Primer plano:** va desde las clavículas hacia arriba.
- **Plano detalle:** se centra en un objeto de cerca (un bolígrafo, un despertador, una parte del cuerpo de un personaje, etc.)



### Angulaciones

La angulación es la inclinación desde la que se representa o dibuja la realidad. El dibujante adopta diferentes puntos de vista, como si tuviera en sus manos una cámara.

- **Normal:** el ángulo de la cámara es paralelo al suelo.



Por Paulo Sacramento bajo CC en Flickr



- **Picado:** la cámara se sitúa por encima del objeto o sujeto mostrado, de manera que éste se ve desde arriba.



Por • MAH7 bajo CC en Flickr

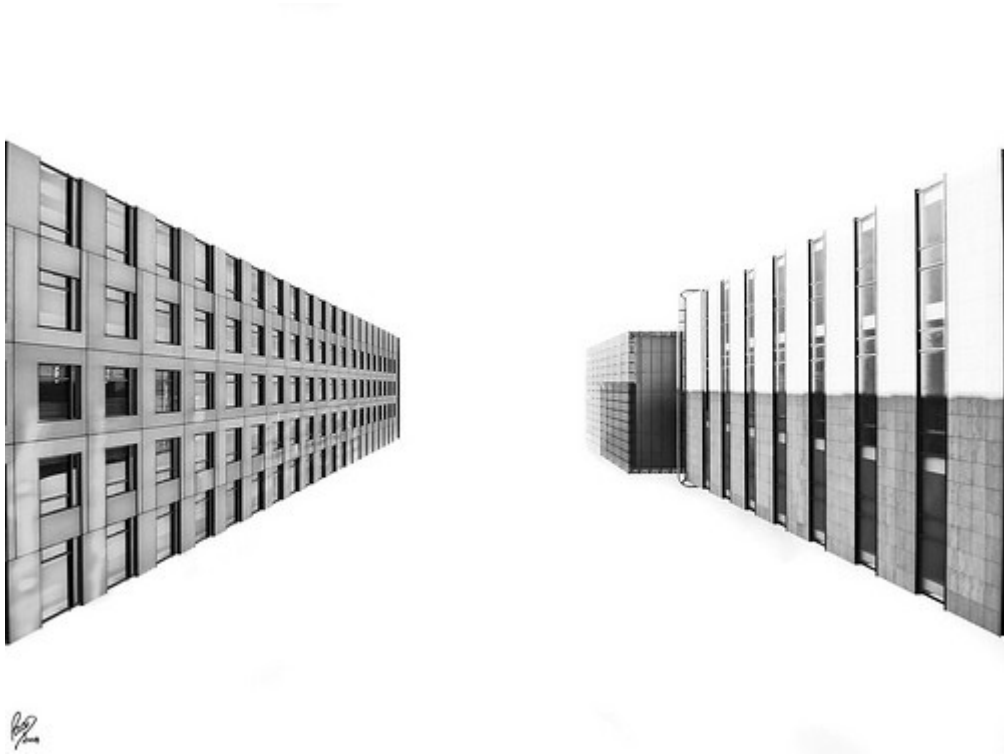
- **Contrapicado:** opuesto al picado.



Por Paco CT bajo CC en Flickr

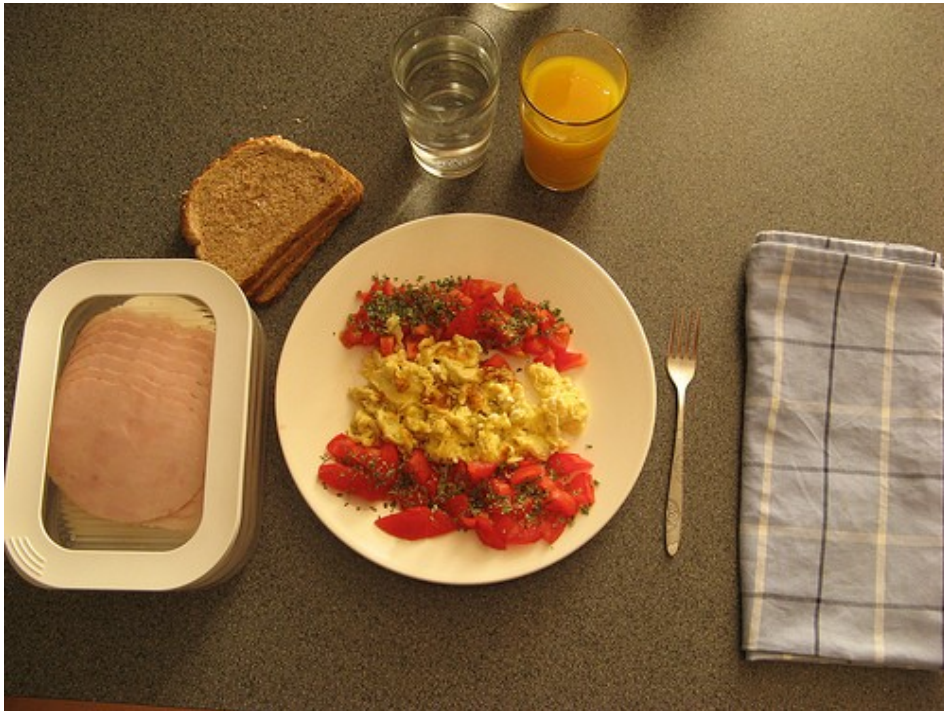


- **Nadir:** la cámara se sitúa completamente por debajo del personaje, en un ángulo perpendicular al suelo.



Por Paco CT bajo CC en Flickr

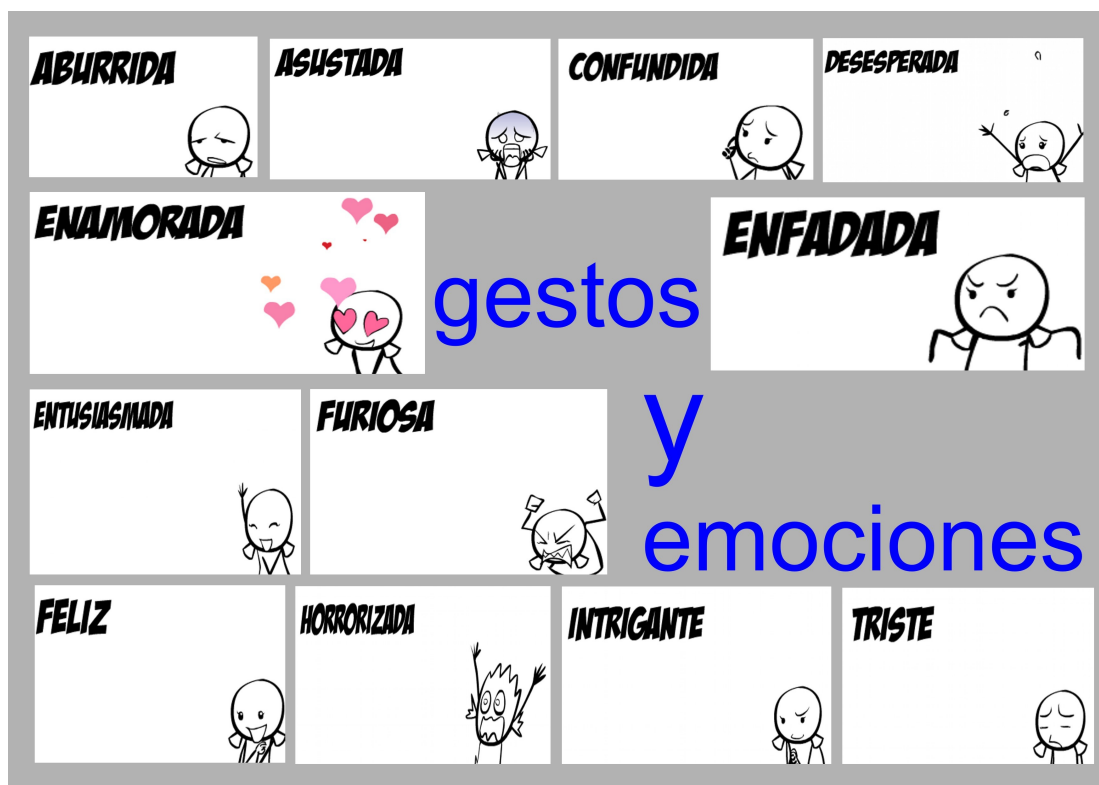
- **Cenital:** la cámara se sitúa completamente por encima del personaje, en un ángulo también perpendicular.



Por tnarik bajo CC en Flickr

Los sentimientos y estados de ánimo se expresan principalmente a través del rostro del personaje: alegría, enfado, tristeza, etc. aunque también a través del cuerpo y de las manos. En El Tinglado Lourdes Domenech hace una recopilación de gestos:

- El pelo erizado: terror, cólera
- Cejas altas: sorpresa
- Cejas fruncidas: enfado
- Cejas con la parte exterior caída: pesadumbre
- Mirada ladeada: maldad, traición
- Ojos muy abiertos: sorpresa
- Ojos cerrados: sueño, confianza
- Ojos desorbitados: cólera, terror
- Nariz oscura: borrachera
- Boca muy abierta: sorpresa
- Boca sonriente: confianza
- Boca sonriente que muestra los dientes: hipocresía
- Comisuras de los labios hacia abajo: pesadumbre
- Comisuras de los labios hacia abajo mostrando los dientes: cólera



## Fuentes:

- [Wikipedia](#)
- El cómic, historia, componentes, actividades... en [El tinglado](#)
- Manual de la Historieta.  
<http://www.telefonica.net/web2/rubengarrido/manualdelah/index.html>
- El cómic y la imagen secuencial. <http://luciaag.googlepages.com/elc%C3%B3micylaimagensecuencial>
- El cómic y la imagen secuencial.  
<http://contenidos.cnice.mec.es/plastica/index.php?id=1830>
- [El cómic](#). presentación en Slideshare