

Cursos Para el Desarrollo de Habilidades Tecnológicas



Mi Taller Digital: Comic Digital



Manual del estudiante









Mi Taller Digital: "Comic Digital"

**Enlaces Centro de Educación y Tecnología
Ministerio de Educación**

Esta obra está bajo una licencia Creative Commons
Atribución-CompartirIgual 3.0 Chile



Diseño:
centro **costadigital**® Pontificia Universidad Católica de Valparaíso



Los cursos han sido desarrollados basándose
en la metodología del Programa Intel Aprender

Mi Taller Digital:
Aprender a Contar Historias





Índice

Sesión 1: Bienvenid@s al Taller	6
Paso 1: Planifícalo: Organizando el Equipo de Trabajo	15
Paso 2: Hazlo: Breve Historia del Cómic	16
Paso 3: Revisalo: Elaborar un Esquema de Cómic	31
Paso 4: Compártelo	32
Sesión 2 y 3: Guión: Escritura Creativa	34
Paso 1: Planifícalo: Creando el Guión y los Personajes	35
Paso 2: Hazlo: Utilizando CELTX.....	48
Paso 3: Revisalo: Evaluando el Guión y los Personajes	55
Paso 4: Compártelo	56
Sesión 4 y 5: Layout: Boceteo el E-Cómic	58
Paso 1: Planifícalo: El Boceto o Layout	59
Paso 2: Hazlo: Utilizando Gimp	66
Paso 3: Revisalo: Evaluando Bocetos y Dibujos Finales	71
Paso 4: Compártelo	71
Sesión 6: Rótulos: Escritura de Textos en Bocadillos y/o Cartuchos	74
Paso 1: Planifícalo: Los Rótulos	75
Paso 2: Hazlo: Rotulado en Gimp	77
Paso 3: Revisalo	82
Paso 4: Compártelo	82
Sesión 7: Aplicación del Color en las Páginas Dibujadas	84
Paso 1: Planifícalo: ¿Qué es el Color?	85
Paso 2: Hazlo: Colorear en Gimp	88
Paso 3: Revisalo	91
Paso 4: Compártelo	91
Sesión 8 y 9: Edición y Publicación	93
Paso 1: Planifícalo:	95
Paso 2: Hazlo	96
Paso 3: Revisalo	97
Paso 4: Compártelo	98



Sesión 10: Presentación Final	104
Paso 1: Planifícalo:	106
Paso 2: Hazlo	107
Paso 3: Revisalo	108



Sesión N° 1

Bienvenid@s al Taller

Breve historia de la Narrativa Gráfica y el E-cómic

¡Hola!

Te damos la bienvenida a la primera sesión del
Taller Narrativa Gráfica

Eres parte de un grupo de alumnos que a partir de hoy y durante 9 sesiones más de trabajo, aprenderán a crear sus propios cómic, a través del diseño de su propio proyecto el que podrán compartir con otros estudiantes de tu establecimiento.





Tus expectativas...

Como primera actividad, nos interesa conocer tus expectativas en torno al taller, para ello completa la siguiente tabla:

¿Qué quiero aprender de los cómic?

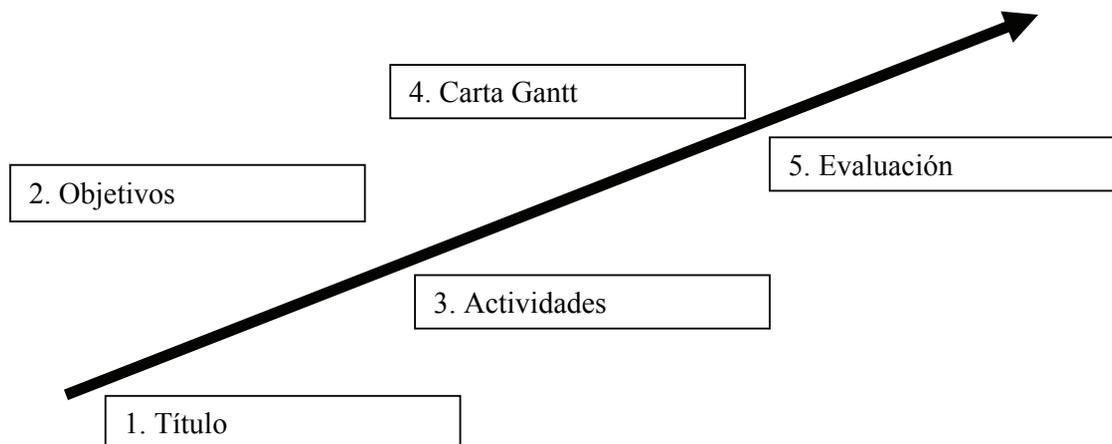
Comparte tus expectativas con tus compañeros.



Taller Basado en Proyecto

Tal como se mencionó previamente, en este taller aprenderás a crear cómic usando algunas herramientas tecnológicas, ¿conoces algún programa para crear cómic?, ¿has usado alguno de ellos?, cuándo creas un cómic ¿cómo organizas tu tiempo?.

Este taller te enseñará a diseñar un proyecto para crear tus propios cómics. Como cualquier metodología, la de proyecto tiene una serie de pasos que son necesarios seguir para alcanzar la meta. Observa la siguiente representación:



Un proyecto es la forma de organizar e integrar un conjunto de actividades que te permitirán alcanzar una meta. El proyecto requiere que planifiques tus acciones, organices el tiempo, busques los materiales y distribuyas los roles. Recuerda que todos los participantes asumen un rol esencial dentro del proyecto pues todos aportan ideas y productos desde lo que mejor saben hacer.





En este taller deberás trabajar con el siguiente formato que irán completando a medida que avancen las semanas y con ello las sesiones de trabajo:

Título del Proyecto					
Integrantes					
Roles de cada integrante	Editor	Rotulador	Dibujante	Guionista	Colorista
Objetivo (s) del Proyecto					
Actividades por Sesión					
Día 1	Planifícalo	Hazlo	Revisalo	Compártelo	
Día 2	Planifícalo	Hazlo	Revisalo	Compártelo	
Día 3	Planifícalo	Hazlo	Revisalo	Compártelo	
Día 4	Planifícalo	Hazlo	Revisalo	Compártelo	
Día 5	Planifícalo	Hazlo	Revisalo	Compártelo	
Día 6	Planifícalo	Hazlo	Revisalo	Compártelo	
Día 7	Planifícalo	Hazlo	Revisalo	Compártelo	
Día 8	Planifícalo	Hazlo	Revisalo	Compártelo	
Día 9	Planifícalo	Hazlo	Revisalo	Compártelo	
Día 10	Planifícalo	Hazlo	Revisalo	Compártelo	
Materiales					
Evaluación de metas					



En este proyecto trabajaremos con cuatro pasos fundamentales durante cada sesión correspondientes a:

Paso 1

Planifícalo: Este primer paso tiene relación con planear las actividades de la sesión con todo el equipo de trabajo.

Paso 2

Hazlo: De acuerdo a la planificación anterior deberás llevar a cabo las actividades planificadas previamente.

Paso 3

Revisalo: Este tercer paso te permitirá realizar una visión del avance del proyecto y visualizar cambios o mejoras al mismo.

Paso 4

Compártelo: En este último paso podrás mostrar los avances del día y de qué forma incorporaste los nuevos contenidos en el proyecto de tu grupo.

Estos pasos deberán ser trabajados semana a semana, considerando para ello las actividades y desafíos que te presentará el facilitador.



De forma implícita cada semana se potenciará el desarrollo de habilidades esenciales para el siglo XXI, ¿sabes qué es una habilidad?





Recuerda que durante cada sesión tendrás desafíos esenciales que deberás resolver, a continuación te presentamos la ruta de trabajo, la que deberás respetar día a día y así lograrás la meta final.

Nº de sesión	Nombre de la sesión	Producto esperado
1	Breve historia de la narrativa gráfica y el e-cómic	Esquema que incluya los componentes del E-Cómic
2 – 3	Guión: Escritura Creativa Creación de personajes	Primera versión de Guión Descripción de Personajes
4 – 5	Layout: Boceteo del E-Cómic Dibujo: Puesta en página acabada de cada uno de los trabajos con "GIMP"	Boceteo del e- cómic a través de GIMP
6	Rótulos: Escritura de textos en bocadillos y/o cartuchos	Rótulos del E-Cómic a través del GIMP
7	Color: Aplicación del color en las páginas dibujadas.	Colorear las diferentes viñetas
8 – 9	Edición y Publicación	Publicación en la Web
10	Presentación E-Cómic	

En cada una de las sesiones es importante considerar que los estudiantes asumirán diferentes roles, según los desafíos propuestos para cada sesión.



Guionista: Es el encargado de escribir en palabras (El guión) todas las descripciones y los diálogos del cómic que vamos a desarrollar.

Dibujante: Es el que plasma en imágenes secuenciales (Las viñetas) la historia previamente escrita y corregida.

Rotulador: Es el encargado de escribir todos los textos en las páginas del cómic.

Colorista: Su tarea es pintar completamente el cómic.

Editor: Un miembro del equipo debe además cumplir con las labores de coordinador.

Es importante hacerles notar aquí que todas estas tareas son igualmente importantes y que, aunque, parecen simples, todas ellas requieren atención, correcciones, dedicación y por sobre todo, trabajo en equipo.



Ahora bien, los participantes deberán considerar que para la construcción de cada una de las etapas del cómic, trabajarán con la Tableta Digital, en la que deberán tener instalado cada uno de los software necesarios para avanzar en la elaboración del cómic.





Paso 1: Planifícalo

Breve Historia De La Narrativa Gráfica Y El E-Cómic

Adquirir una visión panorámica del nacimiento del comic (siglo XIX) y la aparición del e-comic (siglo XX) en plataformas digitales.

Organícense en equipos de trabajo de 4 integrantes cada uno. Luego analicen los roles y asignen un nombre a cada uno de ellos. Por último den un nombre a su equipo de trabajo.

A considerar:

- Guionista: Es el encargado de escribir en palabras (El guión) todas las descripciones y los diálogos del cómic que vamos a desarrollar.
- Dibujante: Es el que plasma en imágenes secuenciales (Las viñetas) la historia previamente escrita y corregida.
- Rotulador: Es el encargado de escribir todos los textos en las páginas del cómic.
- Colorista: Su tarea es pintar completamente el cómic.
- Editor: Un miembro del equipo debe además cumplir con las labores de coordinador.

Nombre del Equipo:
Guionista
Dibujante
Rotulador
Colorista
Editor

Paso 2: Hazlo

Breve Historia Del Cómic

El cómic (también conocido como historieta o narrativa gráfica) es una palabra inglesa que se usa para designar un tipo de narración popular que mezcla e integra, dibujos y textos (“Estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas en los que pueden integrarse elementos de escritura fonética”) Se trata de un arte narrativo igual que la literatura, el teatro y el cine, pero que utiliza otros recursos.

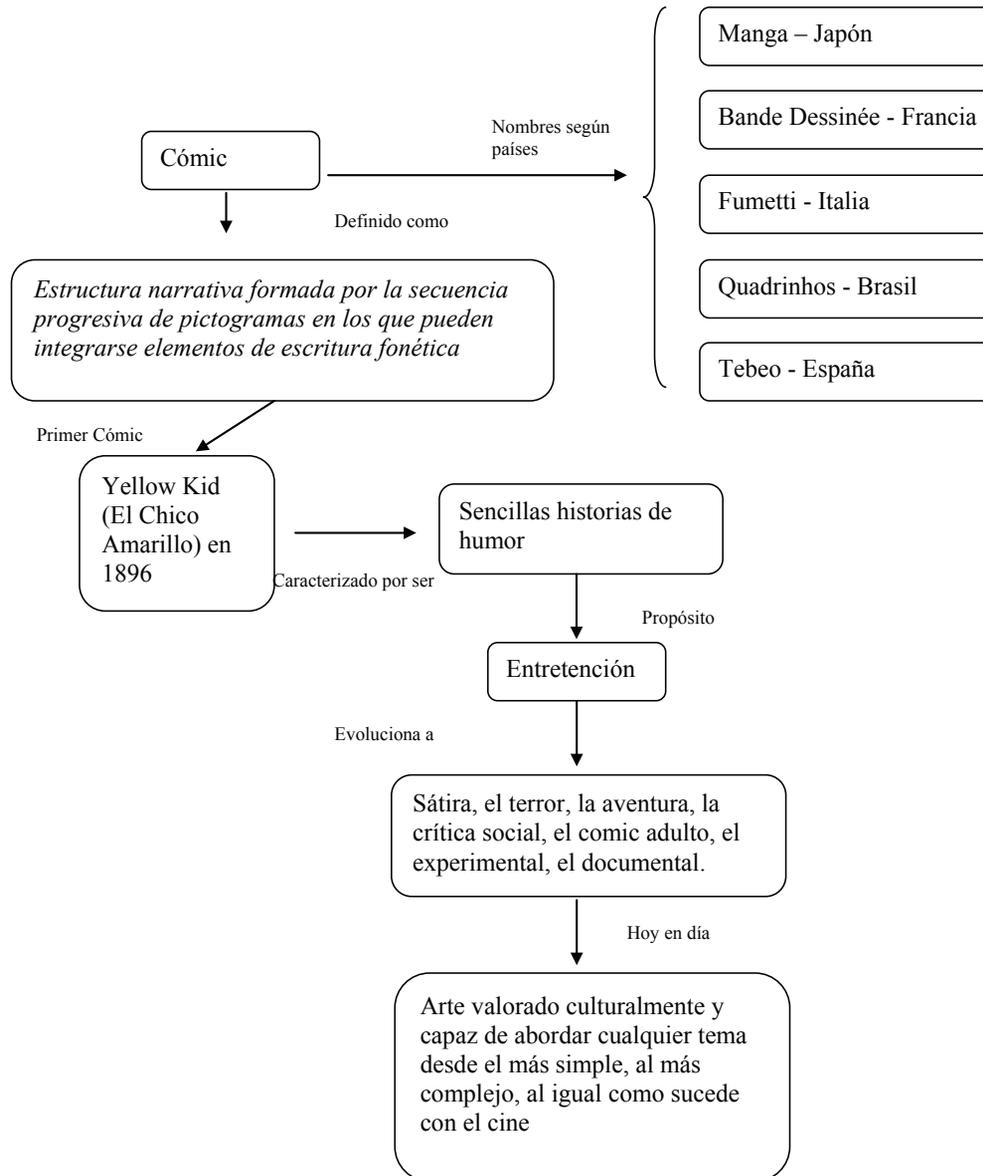


Los pictogramas son los dibujos y la escritura fonética, la narración escrita. Ambas cosas se hallan enmarcadas en lo que se llaman viñetas o cuadros de cómic que están dispuestos uno después de otro (lectura secuencial) Los dibujos pueden ser hechos con diversas técnicas y estilos.

La narración secuencial es uno de los secretos del cómic porque a través de ella es que la historia se cuenta. Lo maravilloso de este lenguaje es que las imágenes, a pesar de ser estáticas sugieren acción, movimientos y hasta sonidos.



Breve Historia Del Cómic





Actividad 1: Elaboren una lista con personajes de comic que conozcan.

¿Conoces algunos personajes de cómic chilenos y extranjeros?

El E-Cómic

Los primeros E-cómics surgieron en la primera mitad de los 90.

Un E- cómic o web cómic es una historieta disponible para su lectura en Internet o bien, hecha especialmente para la edición digital. Muchos web cómics se publican sólo en internet, mientras que otros se publican también en papel, pero usan la red como un medio de difusión y publicidad. Estos cómics pueden ser realizados en forma tradicional (lápiz y papel) o bien usando herramientas más modernas, como una tableta digital.



El término E-cómic se usa para referirse a las historietas que son realizadas en papel, para su venta o distribución y que son transformadas a formato digital para ser leídas en un computador o un aparato móvil.

Sabías tú que... El primer cómic web fue "Where the Buffalos Roam" (1992) de Hans Bjordhal.



A diferencia de las cómic impresos. Muchos E-Cómics pueden incorporar música, sonidos y algunas animaciones flash de estilo muy simple.

La mayoría de los webcómic están en inglés, porque en Estados Unidos ha habido una explosión de este tipo de cómic. Uno de los más famosos es el de Penny Arcade (Ver www.penny-arcade.com/comic)

En Chile tenemos lo casos de Juanelo (<http://es.juanelo.net>), Siento y Miento (<http://www.sientoymiento.cl>), In Absentia Mortis (<http://inabsentia.mortis.cl>), Dosis Diarias (<http://www.dosisdiarias.com>), que empezaron en internet y que luego han llegado incluso a publicarse exitosamente en papel.

Actividad 2: Revisen algunos de los link especificados y comparen los formatos con los de revistas de cómic. Finalmente comenten sus conclusiones al curso.

	Revista impresa de cómic	E-cómic
Semejanza		
Diferencia		
Conclusión		

Las Convenciones Específicas

OBJETIVO: Reconocer los elementos esenciales del lenguaje de la narrativa gráfica, sus características y funciones: La puesta en página, las viñetas (encuadres y angulaciones), los globos o bocadillos, cartuchos, onomatopeyas, signos cinéticos, la metáfora visualizada.



El cómic tiene particularidades propias, que sólo le pertenecen a su lenguaje. Estas son las que llamamos convenciones específicas. Las más importantes son:



La viñeta

La unidad mínima de cualquier cómic. Es la porción de espacio acotado sobre la que se dibuja. Cada viñeta representa un momento y una acción específica de la narración.





Entre una viñeta y otra hay “saltos” en la acción, lo que llamaremos elipsis y que son momentos de la acción que no se ven, pero que el lector completa a través de un proceso que llamaremos “cerrado”.



Las viñetas nunca están solas, sino integradas en una página de cómic impresa o virtual. Las páginas se leen siempre de arriba hacia abajo y de izquierda a derecha (Los japoneses lo hacen justamente al revés) este orden también se repite en la organización interna de cada viñeta es decir, la parte superior e izquierda de una viñeta representan el antes de la acción y las partes inferior y derecha, representan el futuro o los sucesos posteriores.



El encuadre

Cada viñeta tiene un encuadre propio que es la distancia desde la que observamos la situación. A esta distancia le llamaremos "Plano". Por ello, el encuadre tiene que ver con el tamaño del plano. Aquí el cómic usa una terminología tomada del cine. Los planos han sido creados usando la figura humana como punto de partida y los más comunes son:

Plano de detalle:

Abarca pequeños espacios cercanos para observar detalles pequeños de personas u objetos.

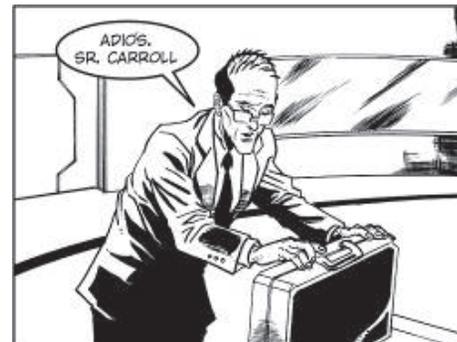


Primer plano o close up:

Se usa principalmente para destacar el rostro y sus expresiones dramáticas o para resaltar detalles importantes

Plano medio:

Abarca la figura humana por sobre la cintura.





Plano de conjunto:

Privilegia la acción de uno o más personajes que interactúan. También abarca desde la cintura hacia arriba.



Plano Americano:

Muestra a los personajes por sobre la rodilla. Se llama americano porque es el plano que se usa en los duelos de las películas norteamericanas de western.

Plano general:

Privilegia la acción de uno o más personajes y abarca la figura del cuerpo entero. Muestra mucho espacio alrededor para servir de contexto.



NOTA: Las viñetas pueden mostrar a los personajes de frente, de espaldas, de perfil o de tres cuartos, según se necesite.



La Angulación

La angulación tiene que ver con desde qué punto observamos a nuestros personajes. A partir del eje horizontal y frontal que es el más común de todos, podemos ver a los personajes desde arriba o desde abajo.

Las angulaciones más usadas son:

Normal:

Si el punto de vista coincide con los ojos de los personajes.



Picado:

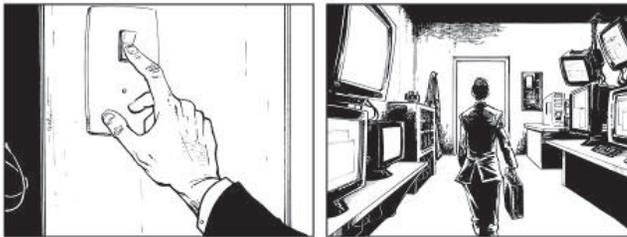
Cuando el personaje es visto desde arriba, en un ángulo aproximado de 45° sobre él.





Contrapicado:

Cuando el personaje es visto desde abajo, en un ángulo aproximado de 45° debajo de él.



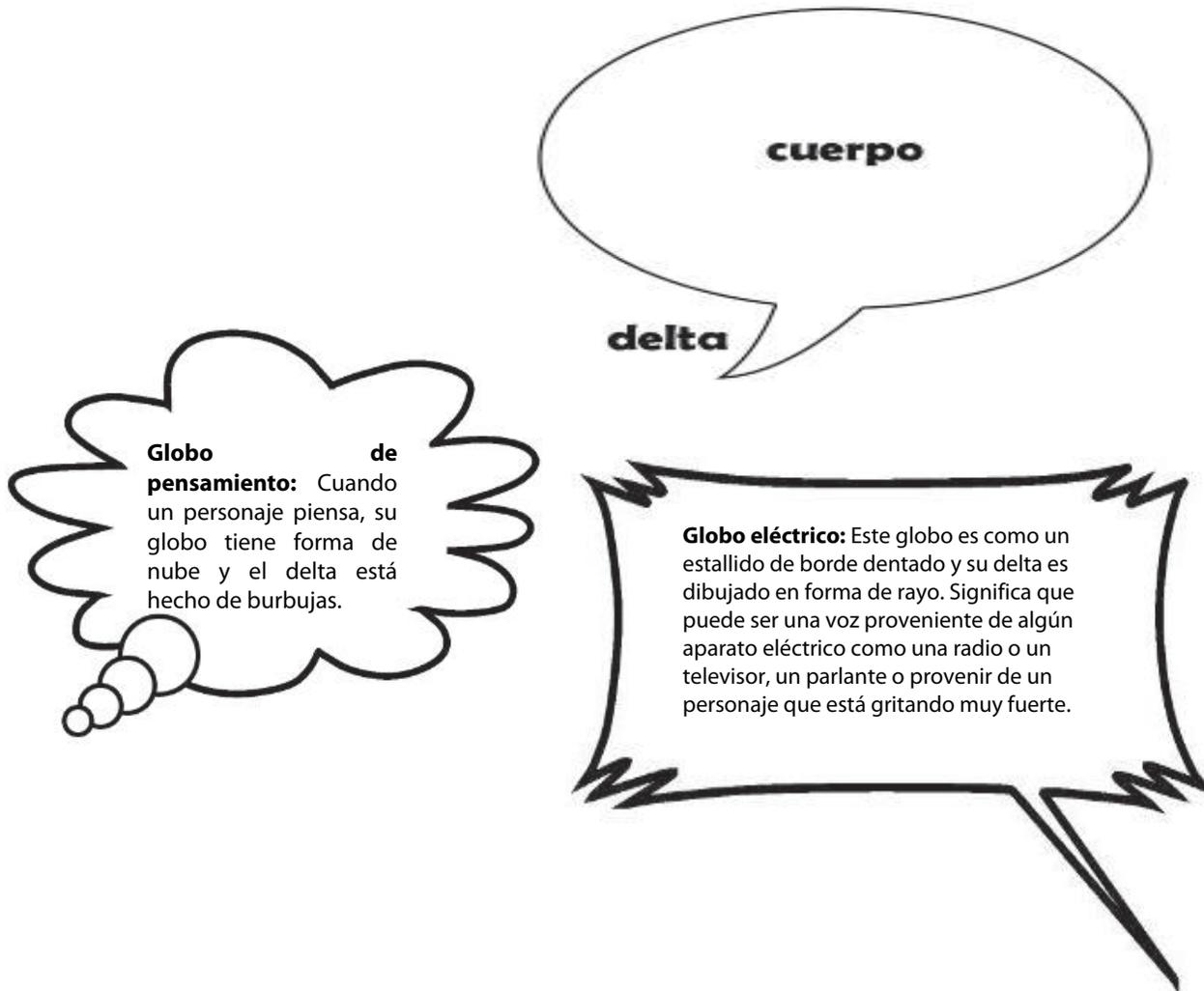
La Composición De La Página

Una página está formada por varias viñetas. Debemos cuidar siempre que la historia se cuente bien en un número de viñetas que no saturen la página y hagan la lectura lo más clara posible. A menudo, como un recurso dramático, en la última viñeta de la página se puede dejar al lector en suspenso para que voltee a la siguiente.



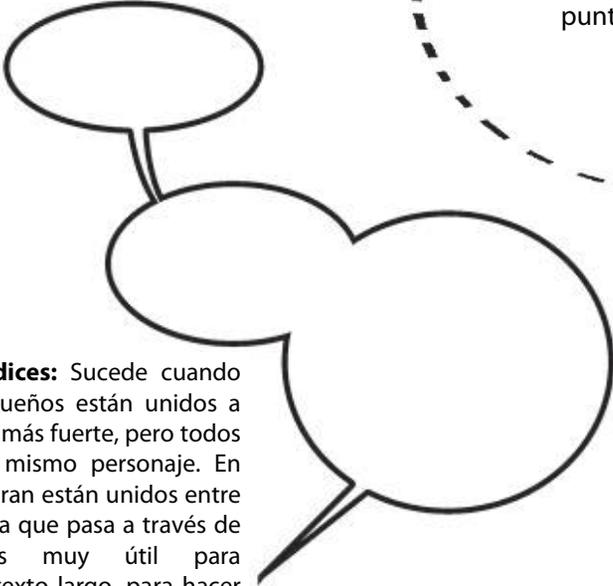
Los Globos O Bocadillos

Para dar cuenta de lo que piensan o dicen los personajes o para entregar información útil a la historia, el cómic usa los globos o bocadillos. Dentro de ellos se escriben las palabras que son las alocuciones. Es decir, todo lo que los personajes dicen o piensan. Los “cuerpos” de los bocadillos suelen ser ovalados y pueden ser de distintos tamaños y formas y están siempre unidos por un “delta” a las bocas de los personajes.

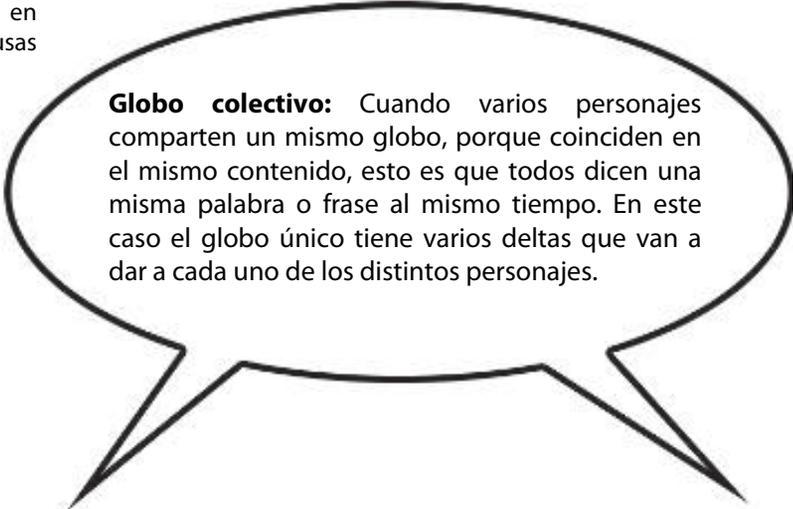




Globo de susurro: Las líneas de todo el globo no son continuas, sino punteadas.



Globo con apéndices: Sucede cuando varios globos pequeños están unidos a un globo principal más fuerte, pero todos provienen de un mismo personaje. En este caso se muestran están unidos entre sí con un solo delta que pasa a través de todos ellos. Es muy útil para descomprimir un texto largo, para hacer notar que la voz del personaje baja en intensidad o para marcar pausas dramáticas.



Globo colectivo: Cuando varios personajes comparten un mismo globo, porque coinciden en el mismo contenido, esto es que todos dicen una misma palabra o frase al mismo tiempo. En este caso el globo único tiene varios deltas que van a dar a cada uno de los distintos personajes.



Las Metáforas Visualizadas

El globo también puede albergar a veces las metáforas visualizadas. Estas se utilizan para expresar el estado psíquico o una situación particular de los personajes. En este caso se usan imágenes que significan algo específico.

Por ejemplo: Una bombilla eléctrica sobre la cabeza de un personaje significa que ha tenido una idea brillante. La de un serrucho cortando un tronco significa que alguien duerme profundamente. Un grupo de estrellas sobre una cabeza, es símbolo de haber recibido un fuerte golpe, etc.



Los Cartuchos O Ladrillos:

Otro recurso que sirve para albergar los textos escritos por el guionista. Si es necesario se usan para reforzar el sentido del contenido de la viñeta, como indicar el nombre de la ciudad dónde transcurre la acción o el tiempo narrativo del hecho mostrado en la viñeta (“poco después...”) A menudo corresponden a la voz del narrador. Los Cartuchos o ladrillos tienen forma rectangular o cuadrada sin delta.

Los Signos Cinéticos:

Como el cómic no tiene movimiento real, los signos cinéticos son los encargados de representarlo. Se adosan al personaje o cuerpo unas líneas que indican el recorrido que éste ha realizado. Si un personaje mueve la cabeza o las manos muy rápidamente, además de las líneas ya dichas, se puede dibujar el rostro o la mano en distintas posiciones para indicar la velocidad del gesto.





Las Onomatopeyas

Una onomatopeya es la representación fonética de un ruido o un sonido y el cómic los usa para representar visualmente los sonidos. El tamaño de la onomatopeya variará según la intensidad del ruido. Mientras más grande sea la onomatopeya, más fuerte el ruido representado. También podemos alterar las formas de las letras de nuestras onomatopeyas para expresar lo que queremos.

La onomatopeya de gotas de agua que caen (plick,plick) puede dibujarse como gotas o salpicaduras; el de un golpe (Paff) con letras gruesas o el de un vidrio que se rompe (Crash) con letras rotas. Las onomatopeyas no usan globos. Se dibujan directamente sobre la viñeta.



Actividad 3: Observen el siguiente cómic e identifiquen todos los componentes vistos en la sesión.

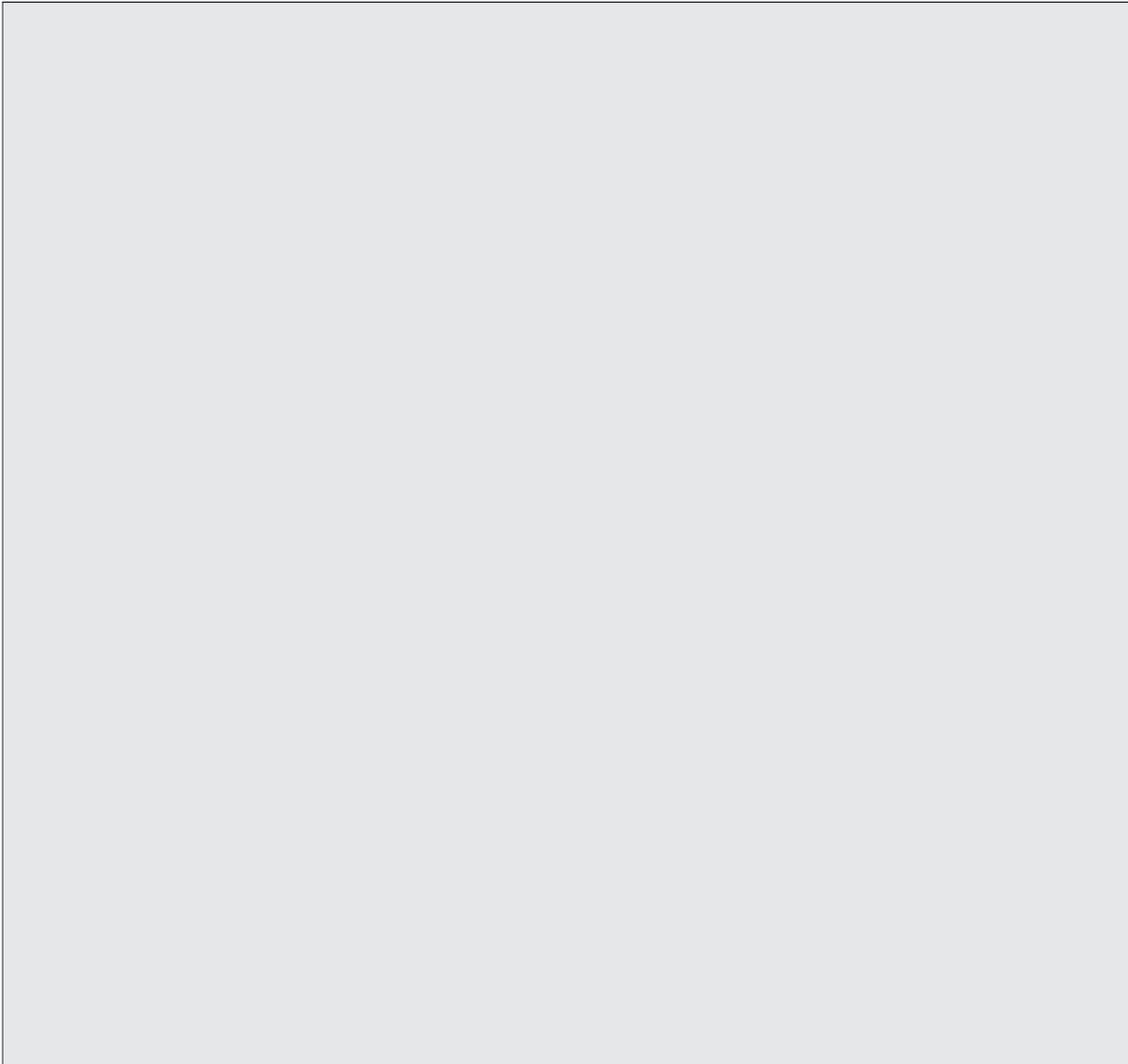


In Absentia Mortis: Sodoma
 Guion Miguel Ferrada
 Dibujos: Gabriel Rodríguez



Paso 3: Revísalo

De forma individual, elabore un esquema que incluya todos los componentes del cómic revisados durante la clase.



Paso 4: Compártelo

Intercambie el esquema elaborado con un compañero.

Él deberá evaluarlo e indicarle si contiene todos los elementos y si éstos se encuentran organizados de forma correcta. Usted también deberá evaluar el trabajo de un compañero, para ello complete la siguiente tabla:

Nombre del Evaluado		
Tipo de componente	Incluye (sí/no)	Relación con otros componentes
Comentario Final		

Finalmente completa la bitácora de aprendizaje

Bitácora de Aprendizaje
¿Qué hiciste el día de hoy?
¿Qué fue lo que más te gustó?
¿Qué fue lo más fácil?
¿Qué fue lo más difícil?



Tarea para la Casa:

Es sumamente importante que para la próxima sesión traigan ideas sobre el cómic que quieren elaborar, para eso revisen páginas web, revistas de cómic o piensen en temas que les gustaría comunicar.

No olvidar que el cómic:

1. Es un lenguaje rico y complejo, tanto de hacer como de leer.
2. En todo el mundo recibe nombres distintos que significan lo mismo.
3. Posee una serie de características propias que llamamos convenciones específicas.
4. Es un trabajo fundamentalmente de equipo.





Sesión 2 y 3

Guión: Escritura Creativa

Reconocimiento de los procedimientos formales mínimos para la escritura de guiones de narrativa gráfica.

Usos y aplicaciones del software “Celtx”.

Escritura colectiva, plenarios, comentarios y selección de los proyectos a desarrollar.



Paso 1: Planifícalo



¿Qué es el guión del cómic?

El guión es una herramienta de trabajo que sirve de guía para la realización de un cómic. El guión es el arte de la reescritura, pues un guionista trabaja con distintas versiones sucesivas de un mismo guión que debe escribir y reescribir una y otra vez hasta conseguir el mejor resultado posible.





Actividad 1: Piensa en un chiste y cuéntalo.



Como te pudiste dar cuenta, la mayoría de los chistes tiene una estructura constituida de 3 actos al igual que el cómic.

Reglas Del Guión

1. **Tiene tres grandes momentos:** Una presentación, un desarrollo y un desenlace.

Acto I	Acto II	Acto III
<p>En la presentación conocemos los personajes involucrados en la historia y nos enteramos de cuál es el problema o conflicto al que se enfrentan.</p> <p>Chiste de ejemplo: "Un hombre está ahogándose en medio del mar...".</p>	<p>En el desarrollo, el problema inicial o conflicto de la historia se complica cada vez más.</p> <p>Chiste de ejemplo: "Pasa un barco y el capitán le grita: -Venga, suba. - No se preocupe. Dios me salvará". Luego pasa otro barco y le preguntan: ¿Necesita ayuda? - No gracias, sé que Dios me salvará.</p>	<p>En el desenlace se resuelve el problema o conflicto.</p> <p>Chiste de ejemplo: El hombre se ahoga, se va al cielo y se encuentra con Dios y éste le dice: - Dios ¿por qué no me has salvado? Y Dios le responde: - ¡Chist... si te mande 2 barcos poh!</p>
<p>Es el momento en que sabemos quién o quiénes son los protagonistas.</p>	<p>Equivale a todo lo que se dice después de la presentación y antes del momento final. Aquí contamos todos los momentos.</p>	<p>En el chiste, el acto III equivale al remate final que provoca la risa en el público.</p>

2. **Se escribe siempre en presente** aunque la acción que describimos sea un recuerdo. Como se puede ver en el chiste de ejemplo.



3. Posee una narración progresiva y ascendente, apoyada en 3 puntos fuertes.

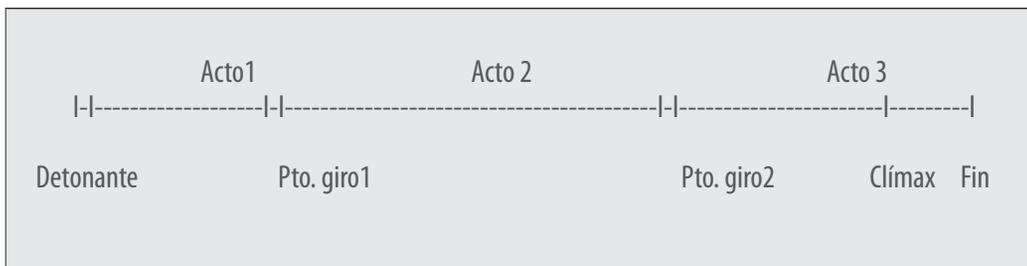
En el chiste de ejemplo la narración va in crescendo. La historia avanza: Un hombre se ahoga. El problema ya está presentado. Este es el primer punto fuerte que hace partir la historia, sin este elemento, la historia no podría empezar. A este momento le llamaremos DETONANTE.

Pasan dos barcos que el hombre ignora, el hombre en lugar de salvarse decide seguir en el mar. Esta decisión de él marca otro punto fuerte de la historia. El problema se desarrolló y empeoró. No quiere subir a ningún barco. A éste momento le llamaremos PUNTO DE GIRO 1.

Como resultado de permanecer en el mar el personaje se ahoga. Este es un nuevo punto fuerte de la historia y que llamaremos PUNTO DE GIRO 2. La historia sigue avanzando, evolucionando.

4. Con una historia y personajes que evolucionan hacia una resolución o final. Como nuestro personaje persistió en su porfía de no ser salvado, evolucionó, es decir cambió: Pasó de estar vivo al principio de la historia, a morir en la parte final de la historia. A este momento le llamaremos PUNTO DE GIRO 2.

5. La historia concluye: El desenlace o final de esta historia es el encuentro del hombre muerto con Dios y la respuesta que éste le da al hombre. Pero este encuentro con Dios es además el momento cúlmine de la historia, el momento más esperado. A este momento importante le llamaremos CLÍMAX porque es el momento dramáticamente más importante de TODA la historia.



Formato De Escritura Del Guión:

Todo guión tiene una forma de presentación especial formada por 3 elementos:

- Encabezado
- Cuerpo descriptivo
- Cuerpo de diálogos



En la primera página del guión debe escribirse:

- El Título del guión
- El nombre del Autor (a)

Te recomendamos agregar también el número de la versión, para no confundir la última versión del guión con las anteriores.

ENCABEZADO: Indicaciones de número de página, fila y viñeta de la página.

Ejemplo:

Página 1- Fila 1. Viñeta 1.

Página 1. Fila 1. Viñeta 2.

Página 3. Fila 2. Viñeta 32.

En este momento el guionista decide cuantas filas y viñetas pondrá por cada página de cómic

Se recomienda un máximo de 4 filas y no más de 9 viñetas



Una vez que el guión está escrito, el dibujante podrá hacer sugerencias o cambios que mejoren el cómic y que siempre deben ser discutidos por ambos.

CUERPO DESCRIPTIVO: Aquí se escriben todas las descripciones e indicaciones que van dirigidas al dibujante. Así el guionista le explica con claridad todo lo que queremos que dibuje en la viñeta, esto es: Acción que se desarrolla, plano y angulación en que vemos al personaje, etc. Estas descripciones se escriben SIEMPRE en 3º persona, y en tiempo presente, aunque lo que se dibuje sea un recuerdo.



Ejemplo:

(ENCABEZADO) Pag. 1 FILA 2. Viñeta 4

(PLANO))Plano general de una casona derruida. Es noche de luna llena.

(DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA) Hay estacionados dos autos y un camión en que puede leerse claramente la sigla: CIEH. Un grupo de hombres armados vigila. Ante las puertas de la casona, un grupo de 5 hombres, vestidos con trajes especiales semejantes a los que protegen de la radiación, escuchan a BRUCHER en un semicírculo

CARTUCHO:

KARLSBAD, NOVIEMBRE, 2007.

CARTUCHO:

Hace más de 60 años en esta casa, mi abuelo y su amigo lo atraparon por primera vez.

CUERPO DE DIÁLOGOS:

Primero se escribe el Nombre del personaje en mayúsculas.

Bajo el nombre, escribimos los textos o diálogos que serán leídos por el lector.

(Los diálogos se pueden escribir en cualquier tiempo verbal)

Si se trata de un globo o de un cartucho o ladrillo debe especificarse.

Ejemplo:

LUIS:

¿Qué estás haciendo?

Actividad 2

Observen la siguiente página y luego elaboren en un boceto rápido alguna de las viñetas descritas por el guión, de modo que con las viñetas sueltas que se obtengan de este modo, se pueda armar la página completa.

PAGINA 4

Pag. 4 FILA 1. Viñeta 1
Plano medio frontal de BRUCHER enojado. Le habla a LIBBY a quién vemos de espaldas.
GLOBO BRUCHER:
No puede hacer eso. Estoy a punto de descubrir la verdad de Mortis...
GLOBO BRUCHER:
¡¡Padre Libby, explíqueme!!

Pag. 4 FILA 1. Viñeta 2
Plano de conjunto de LIBBY y OLIANOFF que miran a BRUCHER que alcanza a verse en la viñeta.
GLOBO LIBBY:
La Cofradía prepara algo. Formoso me lo ha confirmado.
GLOBO OLIANOFF
No podemos correr riesgos.

Pag. 4 FILA 2. Viñeta 3
BRUCHER de pie, habla con vehemencia. Puede golpear la mesa.
GLOBO BRUCHER:
He esperado por años y ahora que al fin puedo conocer la esencia de Mortis y conjurarlos, ustedes... .

Pag. 4 FILA 2. Viñeta 4
OLIANOFF se pone de pie y encara a BRUCHER
GLOBO OLIANOFF:
Suspenda sus investigaciones Brucher
GLOBO BRUCHER:
Pero Olianoff...
GLOBO OLIANOFF:
No permitiré que use recursos del CIEH para un proyecto no autorizado.

Pag. 4 FILA 3. Viñeta 5
Plano de conjunto. Se ven los 3 personajes. Libby permanece sentado, mientras que los otros dos están de pie.
GLOBO BRUCHER:
¡El explorador mental puede cambiarlo todo!
GLOBO OLIANOFF:
Basta Brucher, hemos hablado claro y espero que entienda lo que sucede

Pag. 4 FILA 4. Viñeta 6
En primer plano vemos de pie a BRUCHER está de espaldas y en segundo plano vemos a OLIANOFF también de pie. LIBBY permanece sentado con los codos sobre la mesa y con sus dos manos unidas bajo el mentón, preocupado.
GLOBO LIBBY:
Brucher... .

Pag. 4 FILA 4. Viñeta 7
Primer plano. Rostro de Libby
GLOBO LIBBY:
"ESO" está despertando.
"Carne". Guión: Carlos Reyes G.



Luego, compárenlo con la página del cómic terminada por un profesional.



IMPORTANTE

El objetivo del trabajo no es el de valorar la calidad del dibujo (pues evidentemente el cómic terminado será mucho mejor) sino evaluar la capacidad de interpretación del guión dado.



Dibujos: José Huichaman. Guión Carlos Reyes G. <http://inabsentia.mortis.cl/episodio-1-carne>



La Creación De Los Personajes.

La creación de personajes consta de 2 etapas:

Descripción de Personajes: El guionista da forma al personaje de su historieta. Los personajes tienen una dimensión física y psicológica. El aspecto físico describe externamente al personaje en sus rasgos característicos: edad, estatura, peso, ropa, elementos destacables (lentes, sombreros, bastón, etc.) En la descripción psicológica se abordan los aspectos de su personalidad (tímido, gritón, introvertido, etc.

EL Diseño de Personajes: Basándose en las características entregadas en la Descripción del Personaje, el dibujante debe tratar de plasmar dichos rasgos. Para ello debe dibujar varios bocetos del personaje, con diferentes vistas (de, de frente, de espaldas y de perfil) sumándole diversas varias expresiones faciales (alegría, enojo, sorpresa, etc.) El objetivo de esto es que el dibujante aprenda muy bien los rasgos del personaje y sea capaz de reproducirlo en distintas actitudes y lo más importante, que todas esas versiones del personaje se parezcan entre sí.

Actividad 3: Realiza un perfil físico y psicológico del personaje llamado Olianoff de la página anteriormente vista del episodio Carne.

Descripción Física		Descripción Psicológica	
Edad:		Personalidad:	
color de cabello:		Forma de ser:	
Color de Ojos:		Otros :	
Color de piel o raza:			
Contextura:			
Vestuario:			
Otros rasgos:			



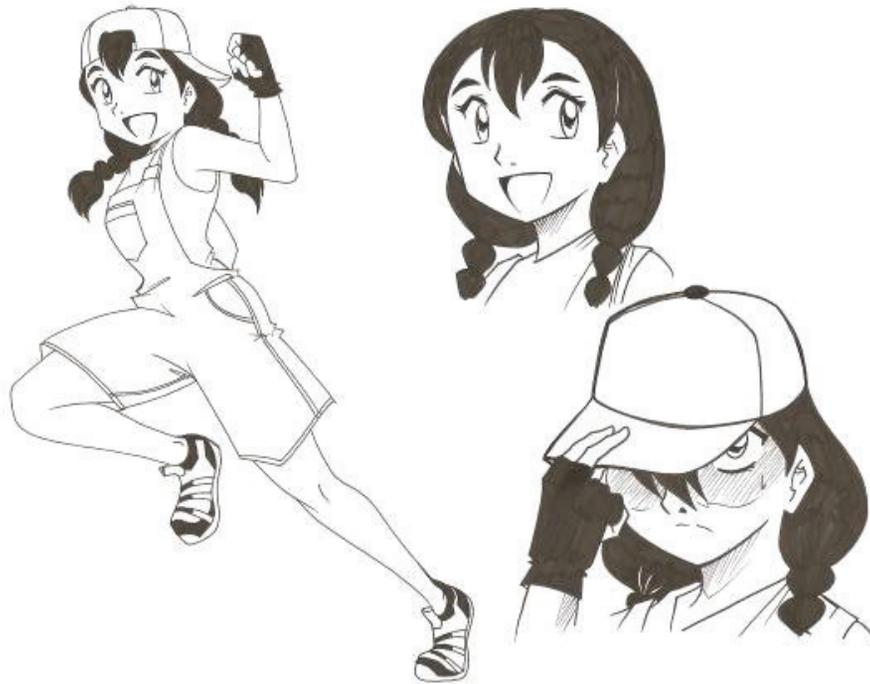
Antes de empezar observa los ejemplos



Ejemplos:

Cricket (Cristina Garrido)

- Descripción: Chica latina. Su habilidad especial es poder rebotar gracias a los músculos de sus piernas muy elásticos. Aprovecha esto para hacer PARKOUR.
- Edad: 14 años.
- Estatura: 1.50 mts
- Peso: 45 kilos
- Pelo: Negro trenzas
- Ojos: Café oscuros
- Etnia: Latina
- Vestimenta: Poleras sin mangas, pantalones pescador-cargo, joky, guantes sin dedos, zapatillas parkour



Immunizer (Chester Sillah)

- Descripción: Joven negro. Hijo de padres con dinero va a una escuela muy cara. Es como una versión de obama en miniatura. Sin saber que tiene habilidades se ve envuelto en el primer incidente y descubre que puede desintegrar a los monstruos.
- Edad: 12 años
- Estatura: 1.60 mts
- Peso: 56 kilos
- Pelo: negro corto
- Ojos: negros
- Etnia: africano
- Vestimenta: Chaqueta azul de colegio, pantalones rojos, corbata roja, camisa blanca.



Clase B, Luis Rojas – Felipe Benavides.

Ahora que ya conocen los roles y estrategias para elaborar un guión y crear personajes, organicéense y realicen una lluvia de ideas en torno a la historia que quieren contar. Consideren que la historia final tendrá una extensión máxima de 4 páginas y debe ser trabajada con 2 o 3 personajes.

Lluvia de ideas

“La historia que quiero contar”



Una vez que han definido las ideas centrales de su historia, organícense y distribuyan los roles que asumirá cada uno de los integrantes con sus correspondientes actividades, para ello completen el siguiente formato considerando

1. El (o los guionistas) comienza (n) a escribir el guión utilizando Celtx.
2. El resto del grupo se dedica a diseñar y bocetear los personajes previamente esbozados grupalmente y que el o los guionistas crean in situ.

Planificación de la Tarea

	Manos a la obra	Revísalo	Compártelo
Guionista 1 -----			
Guionista 2 -----			
Dibujante 1 -----			
Dibujante 2 -----			



IMPORTANTE: Todas estas tareas son vitales para el desarrollo del proceso creativo del trabajo final y deben ser desarrolladas en el espacio de la ses

Paso 2: Hazlo

Llegó el momento de comenzar a armar la historia de un E- cómic de 4 páginas. Los guionistas y dibujantes de cada grupo se separan. Los primeros se concentran en escribir la historia con descripciones y diálogos, siguiendo los pasos ya vistos y los dibujantes, siguiendo las características de los personajes descritos por los guionistas, realizan sus propias versiones dibujadas. Cada e-cómic debe contar con un máximo de 3 personajes y un mínimo de 2.

La descripción de los personajes debe estar clara lo antes posible, para dar tiempo a que los dibujantes alcancen a realizarlos antes de que finalice la sesión.

Para crear los guiones se empleará el programa Celtex, asegúrense de contar con él instalado en los computadores en los cuales trabajan. Si no lo tiene instalado, siga los pasos del tutorial de instalación.

Instalacion Celtx

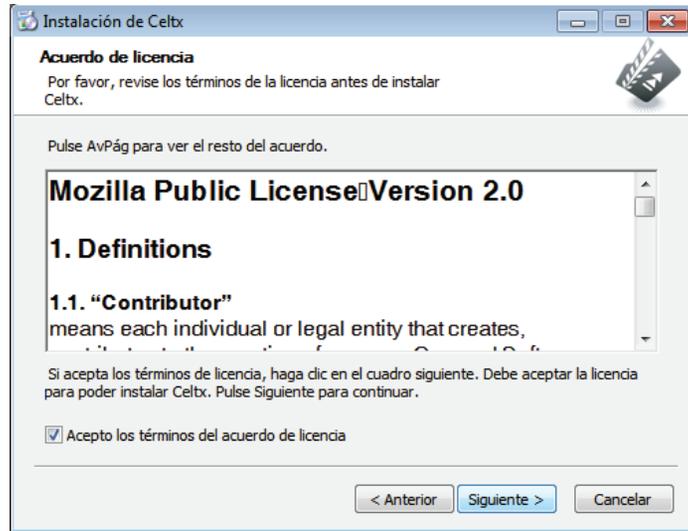
Descargar el programa desde <http://www.celtx.com>

1. Pantalla de inicio dar siguiente:



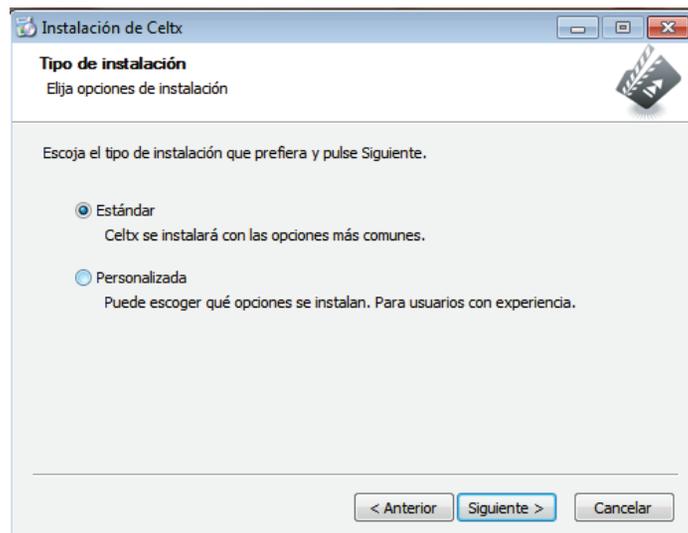


2. Aceptar los terminos de la licencia y dar siguiente:



Sesión 2 y 3

3. Instalacion estandar





4. Finalizar



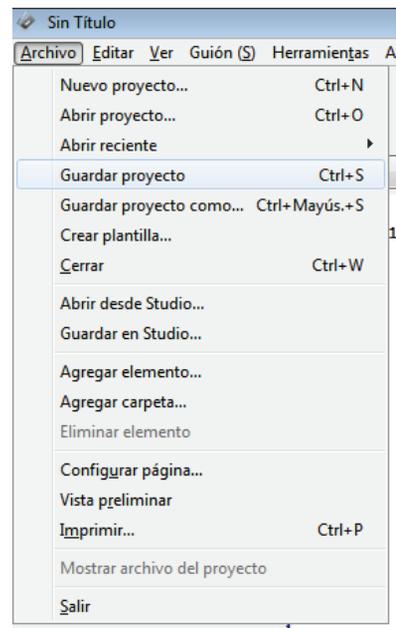


Haciendo guiones en Celtx

1. Crear "Libro de Historietas".

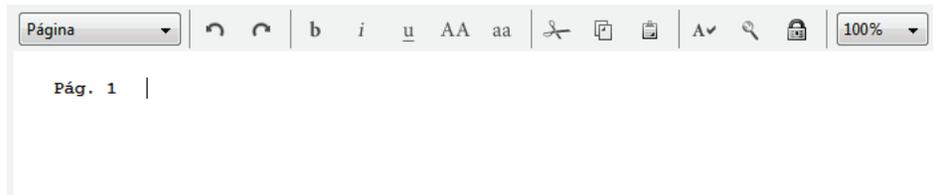


2. Guardamos el archivo con el nombre del proyecto

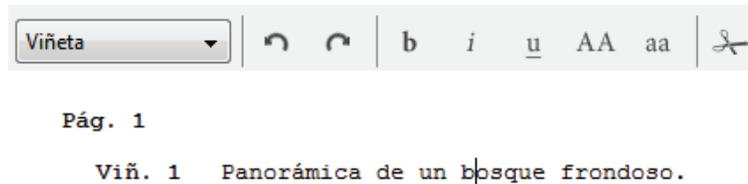




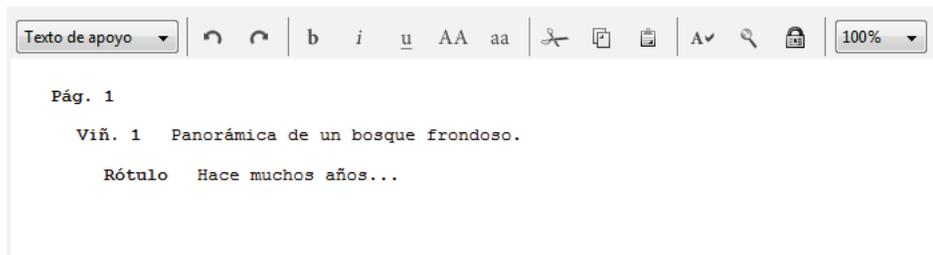
3. El archivo se abre por defecto con el ítem “pagina 1” donde podemos poner alguna descripción de la pagina (splash page, pagina en negro, pagina de flashback, etc.) de ser necesario.



4. Al dar “enter” aparecerá por defecto el campo “Viñeta 1” donde pondremos una descripción detallada de la viñeta, el tipo de plano y los personajes que en ella aparecen.



5. Al dar “enter” de nuevo, aparecerá el texto de apoyo o “rótulo” que podemos usar para poner el texto que va en los cartuchos.





6. Al dar “enter” nos permitirá agregar los personajes que intervienen en la escena y sus respectivos diálogos.

Personaje

Pág. 1

Viñ. 1 Panorámica de un bosque frondoso.

Rótulo Hace muchos años...

PERSONAJE 1

7. Si damos “enter” otra vez, podemos seguir agregando personajes, tantos como sean necesarios. Podemos usar los “paréntesis” para acentuar sus estados de ánimos o la entonación de sus palabras.

Globo

Pág. 1

Viñ. 1 Panorámica de un bosque frondoso.

Rótulo Hace muchos años...

PERSONAJE 1

No me gusta como se ve esto.

PERSONAJE 2

(pensativo)

a mi tampoco.

8. Al terminar con los personajes, automáticamente nos permitirá seguir con la “viñeta 2” y así sucesivamente, si no tenemos más viñetas nos permitirá pasar a la página siguiente.

Viñeta

Pág. 1

Viñ. 1 Panorámica de un bosque frondoso.

Rótulo Hace muchos años...

PERSONAJE 1

No me gusta como se ve esto.

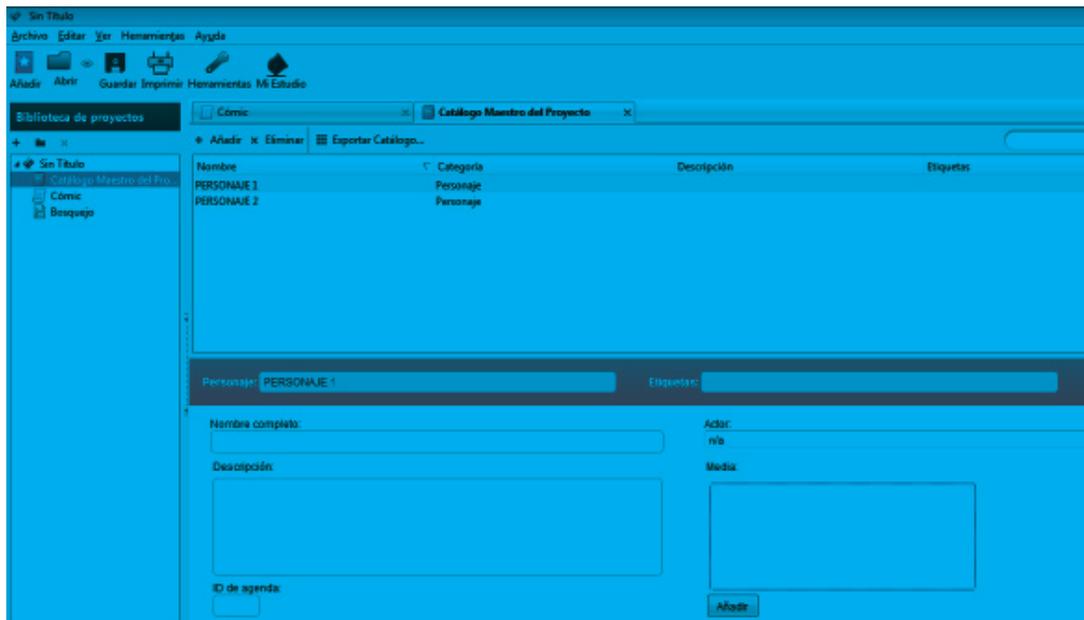
PERSONAJE 2

(pensativo)

a mi tampoco.

Viñ. 2 |

9. En el menú “catalogo del proyecto” podemos ver los personajes que hemos agregado y nos permite completar una ficha descriptiva de ellos.





Paso 3: Revísalo

Dentro de su equipo de trabajo, revisen el material creado, comparando el guión con los personajes, para ello apliquen la siguiente pauta de evaluación .

Pauta de Evaluación Elaboración Guión y Diseño de Personajes		
Indicadores	SI/NO	Comentarios
El guión tiene el acto i donde presentamos a los personajes		
El guión tiene el acto ii donde se presenta la trama de la historia		
El guión tiene el acto iii donde se presenta el desenlace de la historia		
El guión está redactado en tiempo presente		
El guión evidencia un avance progresivo		
El guión presenta al menos 1 punto de giro		
En el formato del guión se evidencia un encabezado		
En el formato del guión se evidencia un cuadro descriptivo		
En el formato del guión se evidencia un cuerpo de diálogo		
La portada del guión presenta el título del cómic		
La portada del guión presenta el nombre de los autores		
La portada del guión señala la versión del guión		
En el guión se describen físicamente a los personajes		
En el guión se describen psicológicamente a los personajes		
El diseño gráfico de los personajes es coherente con las descripciones realizadas		



Paso 4: Compártelo

A continuación corresponde poner en común los avances de la sesión, para ello presente a sus compañeros un breve resumen del guión y de los personajes esbozados. Registren todas las sugerencias realizadas por el facilitador y por sus compañeros.

Registro de retroalimentación	
Lo positivo	Lo modificable
Comentarios Generales	

Finalmente, de forma individual, completa la bitácora de aprendizaje

Bitácora de Aprendizaje
¿Qué hiciste el día de hoy?
¿Qué fue lo que más te gustó?
¿Qué fue lo más fácil?
¿Qué fue lo más difícil?

Tarea para la Casa:

En la próxima sesión deberán iniciar el trabajo con el boceteo, para ello, practiquen en casa cómo organizarán el cómic en la página y los dibujos que emplearán de esa forma será posible ahorrar tiempo durante la próxima sesión.



No olvidar que:

1. El guión de cómic es un proceso que requiere de constante revisión, autocrítica y reescritura.
2. El guión de cómic es una guía para el dibujante y por eso debe estar escrito de forma clara y precisa.
3. El trabajo del guión y el dibujo es pasar de la palabra escrita a la imagen. Es dar vida en dibujos a lo que hemos imaginado en nuestras mentes.
4. Cada personaje que creamos debe tener características distintas a los demás (fisonomía, ropas, personalidad, etc)
5. Y lo más importante: todo lo visto hoy es un trabajo creativo coordinado entre guionista(s) y dibujante(s).





Sesión 4 y 5

Layout: Boceteo del E-Cómic

Conocer la importancia y desarrollo del layout y la puesta en página.

**Dibujo: Puesta en página acabada
de cada uno de los trabajos con "GIMP"**

Conocer y aplicar las particularidades y formalismos del dibujo de un e- comic, utilizando el software GIMP.



Paso 1: Planifícalo

El Boceto O Layout



¿Qué es la puesta en página?

La puesta en página es la manera de disponer de la mejor forma posible y organizada las viñetas sobre la página.

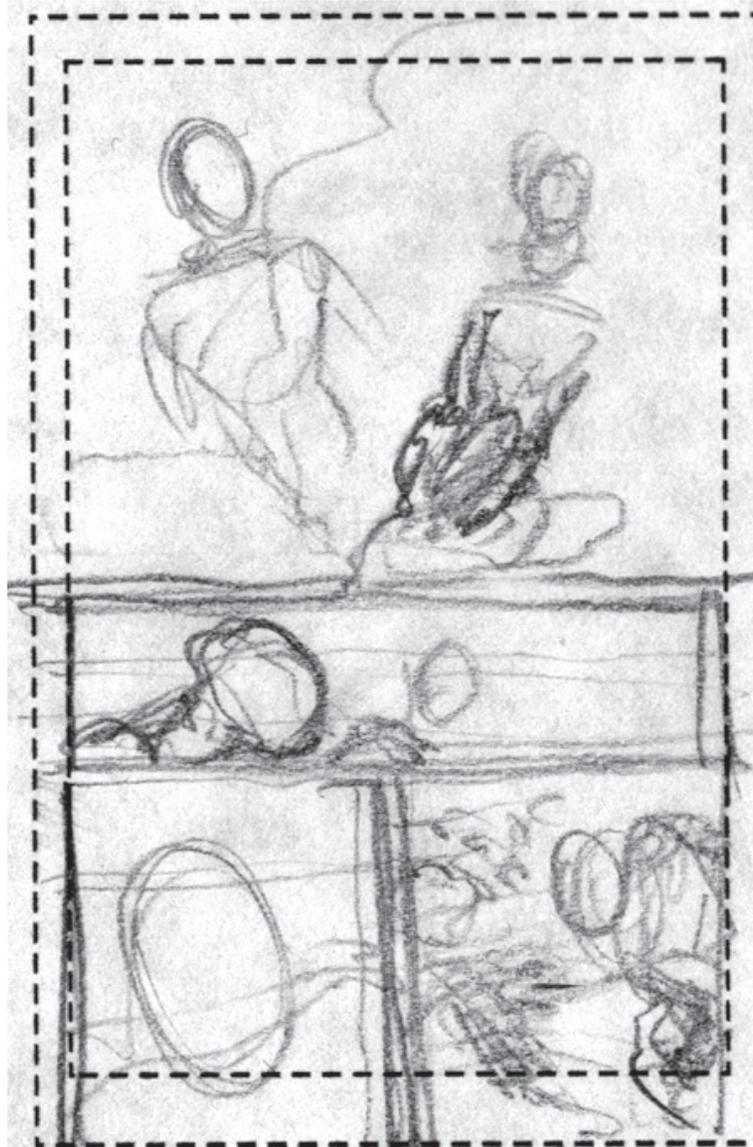
Es el momento en que decidimos la cantidad, tamaño, posición y contenido de cada viñeta sobre la página de cómic.

Para ello se realizarán pequeños bocetos o layouts de cada página con dibujos muy esquemáticos y simples, sin detalles, para ver cómo se lee nuestra historia.





Ejemplo:





Super teen Topia, Gonzalo Martínez.





Kokori, Diego "Novanim" Zuñiga



IMPORTANTE

Para realizar un buen cómic hay algo más importante que la calidad de nuestro dibujo, la calidad de nuestra narrativa.

¿Nuestra puesta en página es fácil de seguir?

¿Se lee y entiende bien la historia que queremos contar?

Si no es así, los bocetos se deben corregir hasta que sintamos que nuestros objetivos se han cumplido.



El Dibujo Final

Es el proceso por el cual, los bocetos (Layout) que forman nuestra puesta en página y que han sido previamente hechos, corregidos y aceptados, se pasan ahora en limpio con lujo de detalles, utilizando en este caso un software especialmente diseñado para ello, llamado "GIMP".



¿Qué es el dibujo final?





Según las respuestas dadas a las preguntas organicéense considerando:

1. El equipo del o los guionistas termina de afinar los detalles del guión final comenzado en la sesión anterior. Si en la sesión anterior ya se ha concluido esta tarea, se les puede invitar a revisar y corregir los diálogos.
2. El resto del grupo se dedica realizar los bocetos o layout de las páginas de guión que los escritores les han entregado. El objetivo de esta sesión es terminar el layout o boceteo de todo el e-cómic para someterlo a revisión y corrección y realizar por completo el dibujo final.

Planificación de la Tarea

	Manos a la obra	Revísalo	Compártelo
Guionista 1 -----			
Guionista 2 -----			
Dibujante 1 -----			
Dibujante 2 -----			



Como siempre, todas estas tareas son vitales para el desarrollo del proceso creativo del trabajo final y deben ser desarrolladas en el espacio de la sesión.



Paso 2: Hazlo

A continuación llegó el momento de realizar los bocetos o layout propios, para ello se empleará el programa GIMP, del cual se presenta un tutorial de uso. Révisenlo antes de empezar

Si no tienen instalado GIMP, deben hacerlo siguiendo el tutorial que se presenta a continuación:

Instalación GIMP

Descargar software desde <http://www.gimp.org/downloads/>

Elegir idioma, Ingles por defecto.



Elegir instalar





Finalizar instalacion

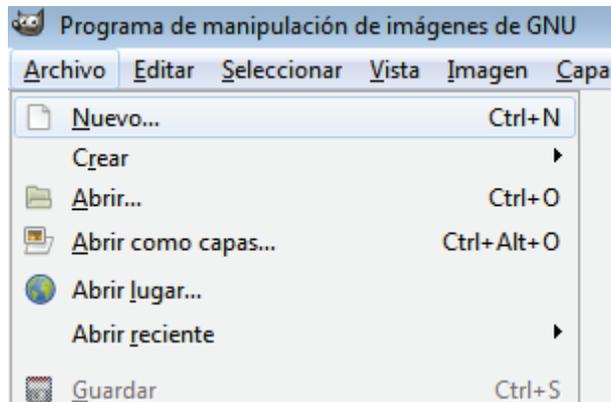


Sesion 4 y 5

Ahora a crear el Boceto!!!

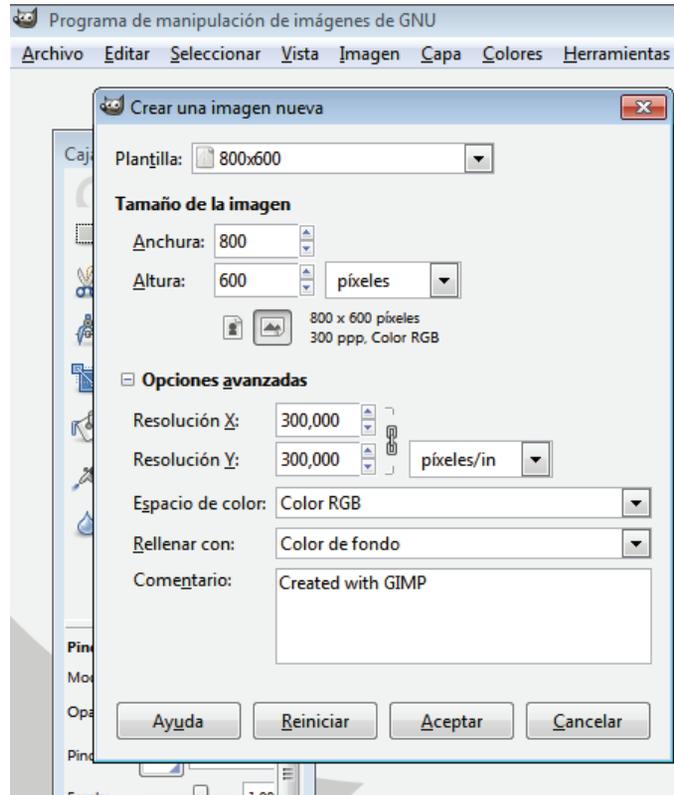
Webcomic en GIMP

a. Primero se debe crear un archivo nuevo

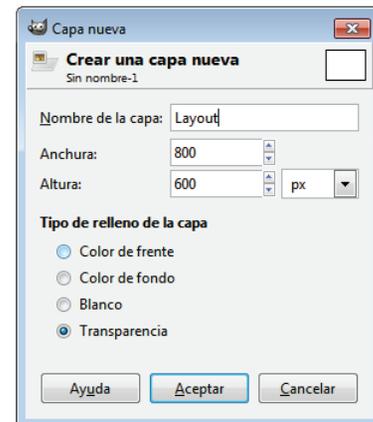


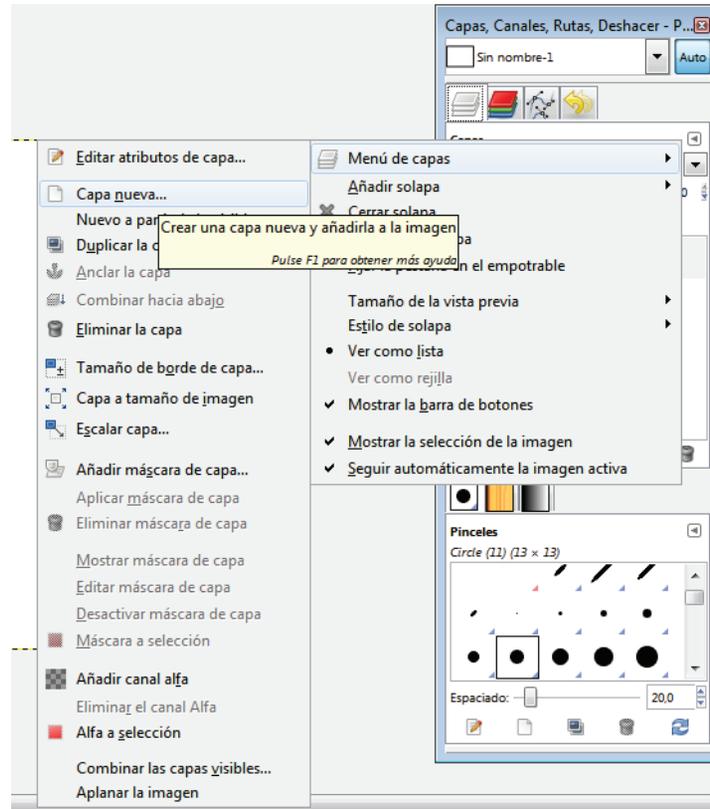


b. Creamos el archivo basado en la “plantilla” de 800x600 (formato pantalla). Con resolución de 300 dpi.

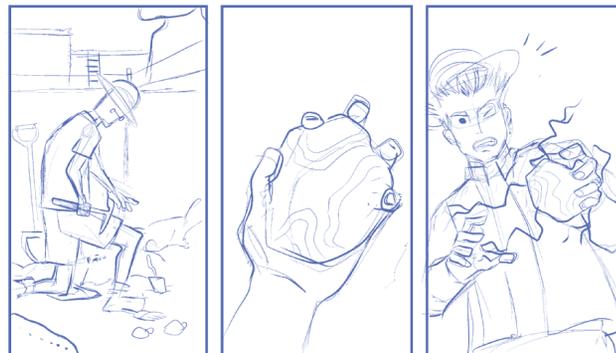


c. Creamos una nueva “capa” que llamaremos BOCETO o LAYOUT



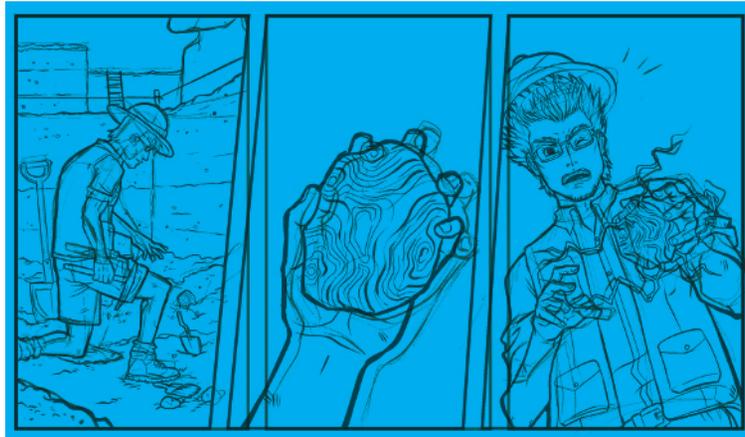


d. En esta pagina sera donde haremos el LAYOUT usando la herramineta de  con un color AZUL.





e. Luego creamos una capa nueva que llamaremos LAPICES y dibujamos usando como referencia la capa inferior de LAYOUT. La idea es poder afinar los detalles del dibujo con un tono gris.



f. Ocultamos la capa de LAYOUT y creamos una capa nueva llama TINTAS para poder hacer el dibujo definitivo.



Nota: podemos saltarnos la etapa de lapices y pasar directo a las tintas, ya que el uso de software nos permite corregir los errores de manera mas facil y rapida.



Paso 3: Revísalo

Dentro de su equipo de trabajo, revisen el boceto y los dibujos aplicando la siguiente pauta de evaluación

Pauta de Evaluación Bocetos y Dibujos Finales		
Indicadores	SI/NO	Comentarios
La puesta en página permite seguir la historia de forma fluida		
La puesta en página permite seguir la historia que queremos contar		
Los dibujos representan las características psicológicas previamente definidas		
Los dibujos representan las características físicas previamente definidas		

Paso 4: Compártelo

A continuación corresponde poner en común los avances de la sesión, para ello presente a sus compañeros el boceto y los dibujos finales. Registren todas las sugerencias realizadas por el facilitador y por sus compañeros.

Registro de retroalimentación	
Lo positivo	Lo modificable
Comentarios Generales	



Finalmente, de forma individual, completa la bitácora de aprendizaje

Bitácora de Aprendizaje
¿Qué hiciste el día de hoy?
¿Qué fue lo que más te gustó?
¿Qué fue lo más fácil?
¿Qué fue lo más difícil?

Tarea para la Casa:

En tu casa, revisa el guión que previamente han construido, si es necesario modificar algo en él, discútelo con tus compañeros y corríjanlo antes de la próxima sesión, pues así ahorraremos tiempo en el trabajo que viene.



No olvidar que el cómic:

- 1. El layout es un borrador del trabajo y es el momento en que armamos y corregimos la puesta en página antes de pasar al paso siguiente.
- 2. La puesta en página nos permite diseñar cómo es que el lector verá nuestro trabajo final. Lo más importante aquí es la narración: ¿se entiende la historia con los bocetos (y la puesta en página que hemos realizado)?
- 3. Un layout se estimará como terminado y aceptado cuando nos cercioremos de que la historia se lee y comprende perfectamente y sin problemas: es decir: cuando su narrativa es limpia y clara.
- 4. Una vez corregido el layout, recién podemos pasar al paso siguiente: el dibujo.





Sesión 6

Rótulos: Escritura de textos en bocadillos y/o cartuchos

Conocer la importancia de los globos de textos y demás elementos dentro del rotulado.



Paso 1: Planifícalo



¿Qué son los rótulos?



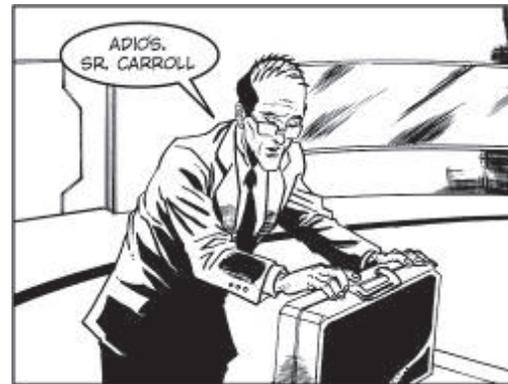
Los rótulos son todos los textos que están presentes dentro de una página. Pueden ser diálogos entre personajes, cartuchos de texto explicativo u onomatopeyas.



Ejemplo:



Cartucho de texto



Bocadillo

ROLES DE TRABAJO DE LA SESIÓN: El colectivo retoma los grupos de trabajo de la sesión 1 para explicarles las tareas que desarrollarán en esta sesión.

Cada grupo de trabajo se separa en dos equipos:

1. Los equipos de dibujantes se reúnen y analizan en plenario el trabajo de los demás equipos.
2. El guionista y el rotulador de cada equipo se dedican a poner los globos de texto y los diálogos a las páginas dibujadas.

Como siempre, todas estas tareas son vitales para el desarrollo del proceso creativo del trabajo final y deben ser desarrolladas en el espacio de la sesión.

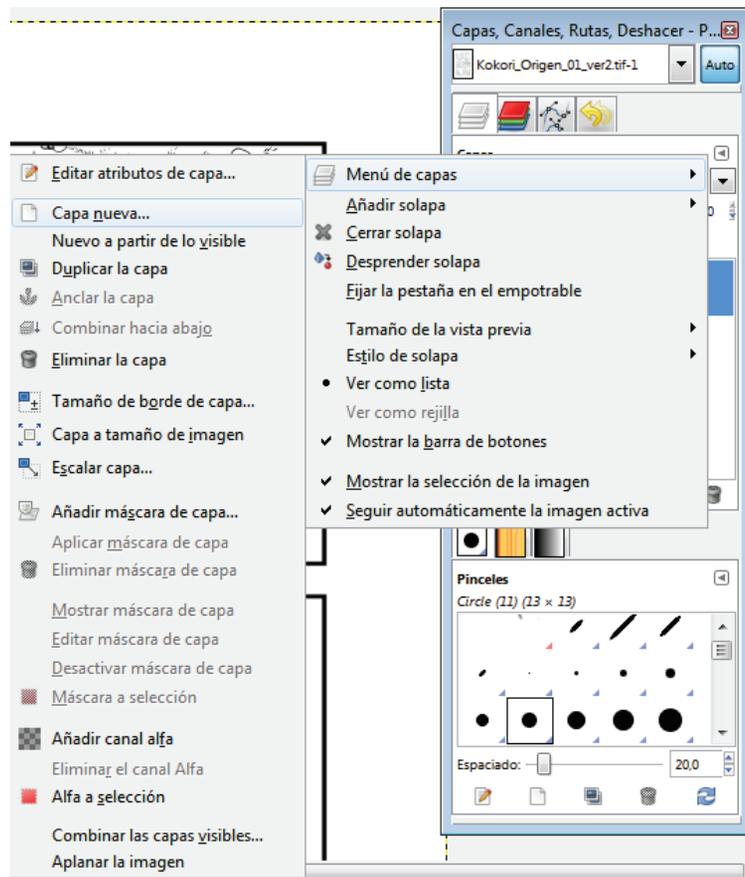


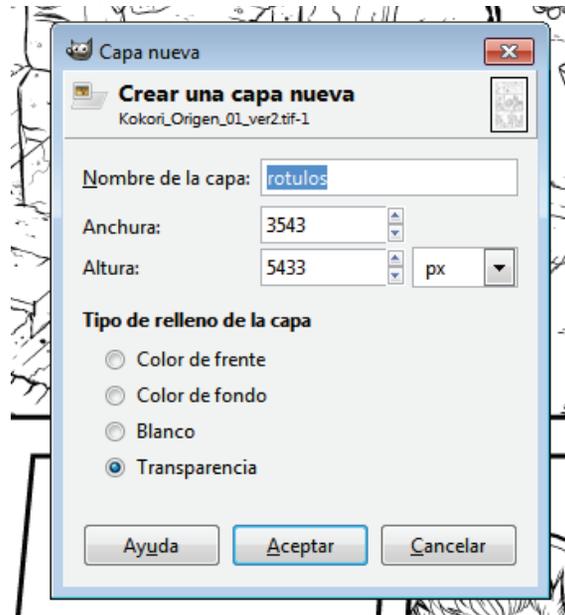
Paso 2: Hazlo

Para el rotulado, se empleará el software GIMP. A continuación se presenta un tutorial, el que deben revisar antes de iniciar el trabajo.

Rotulado en GIMP

a. Teniendo la página lista, creamos una nueva capa con el nombre de ROTULOS.

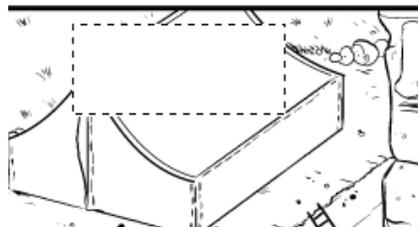
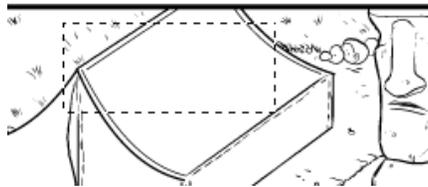




b. En ella dibujaremos los globos o cajas de texto usando la herramienta de selección rectangular o circular

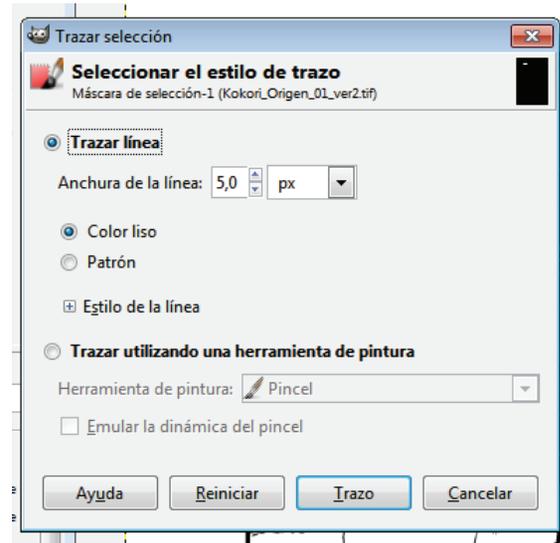
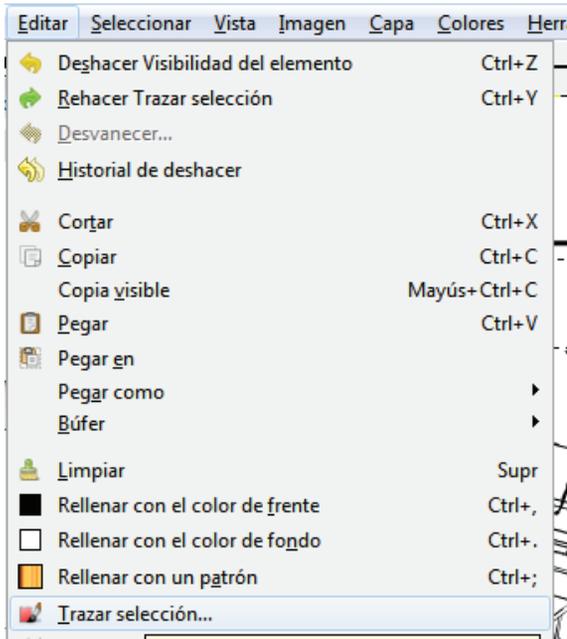


y posteriormente rellenando la zona con blanco usando

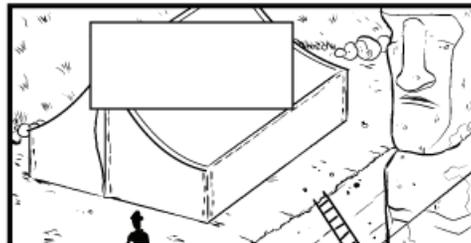




c. Para agregar borde el bocado se debe “trazar la selección”.

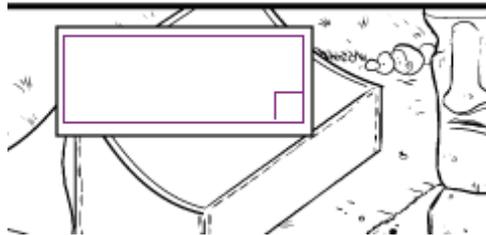


Sesión 6

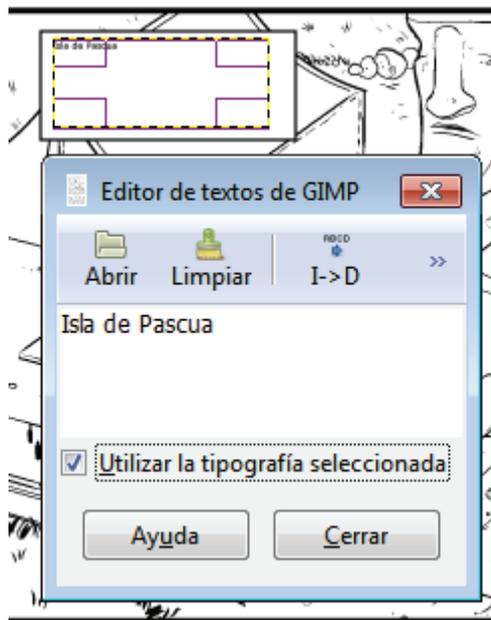


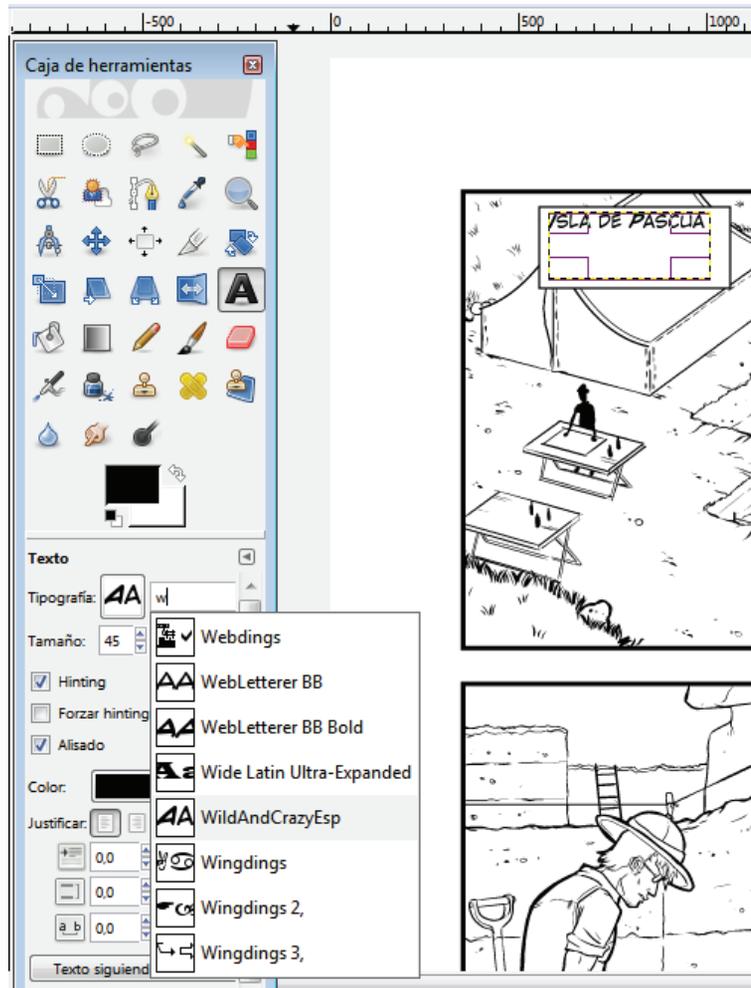


d. El texto se agrega dentro de la figura dibujada. Para esto tomamos la herramienta de texto hacemos clic donde queremos que empiece la caja de texto, dejamos apretado y arrastramos hasta donde queremos que termine.



e. Luego escribimos el texto o dialogo correspondiente y seleccionamos una tipografía adecuada.





Llegó el momento de realizar los rótulos.



Paso 3: Revísalo

Dentro de su equipo de trabajo, revisen el rotulado aplicando la siguiente pauta de evaluación:

Pauta de Evaluación Bocetos y Dibujos Finales		
Indicadores	SI/NO	Comentarios
Las viñetas entregan nueva información		
Emplea el mismo tamaño de letra durante todo el cómic		
Se emplea tipografía que enfatiza las acciones		

Paso 4: Compártelo

A continuación corresponde poner en común los avances de la sesión, para ello presente a sus compañeros el rotulado. Registren todas las sugerencias realizadas por el facilitador y por sus compañeros.

Registro de retroalimentación	
Lo positivo	Lo modificable
Comentarios Generales	



Finalmente, de forma individual, completa la bitácora de aprendizaje

Bitácora de Aprendizaje
¿Qué hiciste el día de hoy?
¿Qué fue lo que más te gustó?
¿Qué fue lo más fácil?
¿Qué fue lo más difícil?

No olvidar que:

- El rotulado debe ser coherente con la composición de páginas.
- Una imagen puede ser muy elocuente, si una viñeta habla por si sola no es necesario agregarle texto: EJ.: Si en la viñeta se ve claramente que el personaje arroja una piedra y el cartucho de texto dice "... y Luis arroja una piedra" el texto sobra porque repite lo que la imagen está mostrando.
- Se debe mantener el mismo tamaño de la tipografía en todo el comic, solo variar el tipo y tamaño de letra para enfatizar acciones, como susurrar (achicar la letra) o gritar (agrandar la letra).





Sesión 7

Color: Aplicación del color en las páginas dibujadas.

Conocer la manera de colorear las páginas de comic



Paso 1: Planifícalo





Ejemplo:



Kokori: Felipe Benavides, Kote Carvajal, Diego "Novanim" Zuñiga



ROLES DE TRABAJO DE LA SESIÓN: Para organizar las tareas deben considerar los siguientes roles:

1. Los encargados de color de cada equipo deben comenzar con el coloreado de las páginas ya entintadas.
2. Los demás miembros del equipo se reunirá e intercambiara experiencias respecto al rotulado con los integrantes de los otros equipos.

Planificación de la Tarea

	Manos a la obra	Revísalo	Compártelo
Guionista 1 -----			
Guionista 2 -----			
Dibujante 1 -----			
Dibujante 2 -----			



Como siempre, todas estas tareas son vitales para el desarrollo del proceso creativo del trabajo final y deben ser desarrolladas en el espacio de la sesión.

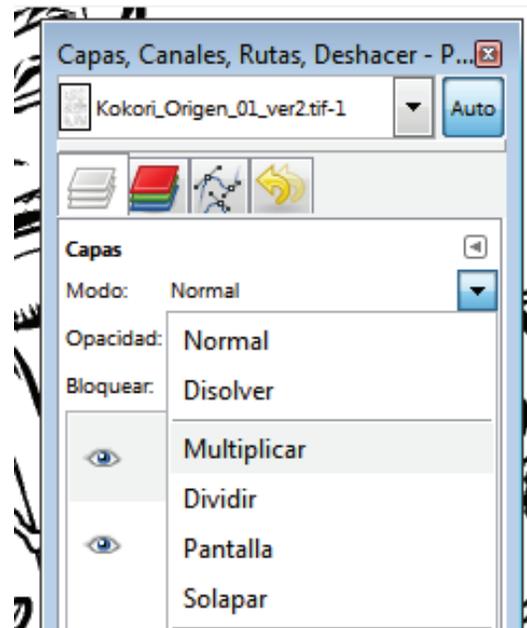
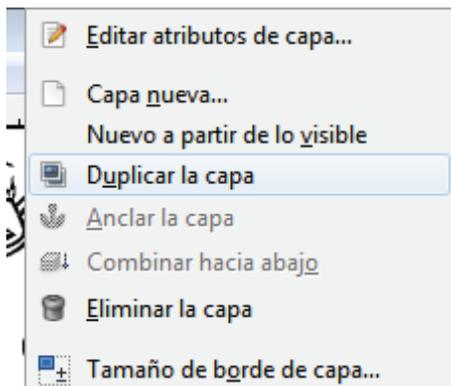


Paso 2: Hazlo

Colorear las páginas que ya están entintadas en GIMP según el tutorial adjunto en el documento Colorear en GIMP.doc

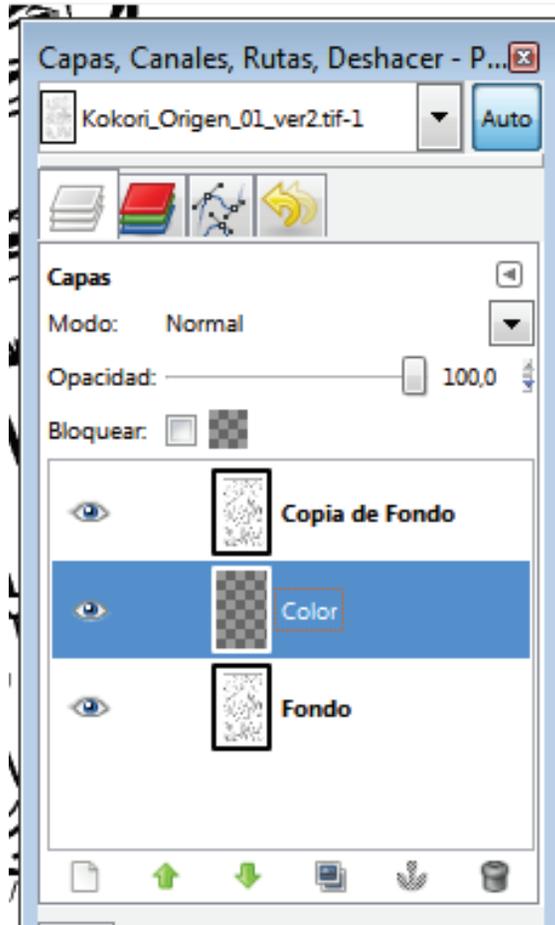
Colorear en GIMP

a. Teniendo abiertas las TINTAS, pasamos a duplicar la capa donde ellas se encuentran y dejarla en modo “multiplicar”, esto es para que el blanco de la capa sea transparente y podamos ver el color que haremos más adelante.





b. Creamos una capa nueva, que este entre el fondo y la copia que acabamos de hacer. Esta capa se llamara COLOR.

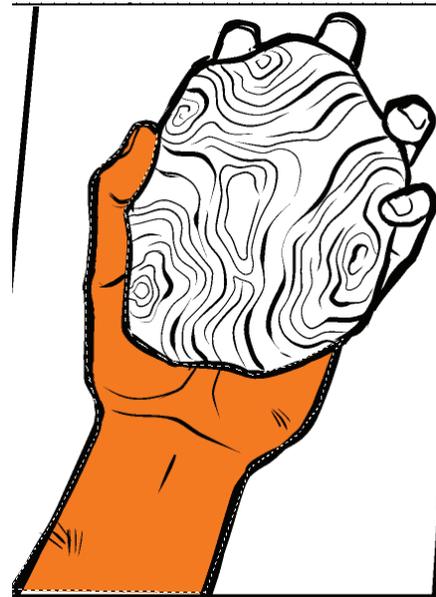




c. Usando la herramienta de selección  trataremos de contornearse las formas en esta capa.



d. Con la selección hecha pasaremos a rellenar la zona con un color usando la herramienta  color usando la herramienta



e. Así continuamos con toda la página hasta tener todas las zonas con el color que deseamos.

Paso 3: Revísalo

Dentro de su equipo de trabajo, revisen el boceto y los dibujos aplicando la siguiente pauta de evaluación

Pauta de Evaluación Bocetos y Dibujos Finales		
Indicadores	SI/NO	Comentarios
Emplea colores que dan cuenta de los diferentes momentos del día		
Los colores de los personajes dan cuenta de sus características psicológicas		

Paso 4: Compártelo

AA continuación corresponde poner en común los avances de la sesión, para ello presente a sus compañeros el boceto y los dibujos finales. Registren todas las sugerencias realizadas por el facilitador y por sus compañeros.

Registro de retroalimentación	
Lo positivo	Lo modificable
Comentarios Generales	



Finalmente, de forma individual, completa la bitácora de aprendizaje

Bitácora de Aprendizaje
¿Qué hiciste el día de hoy?
¿Qué fue lo que más te gustó?
¿Qué fue lo más fácil?
¿Qué fue lo más difícil?

No olvidar que:

1. El color es parte importante de la narrativa, pero no debe empañar el dibujo ni los diálogos.
2. Un color sencillo pero que aporta a la narración es mejor que un color complejo que dificulta la lectura.
3. El color debe reflejar el tono de la historia. Ej: colores oscuros para historias de terror, colores calidos para historias de acción.





Sesión 8 y 9

Edición y publicación: Reconocer los procesos implicados en la edición y publicación finales de un e-cómic en la web

Reconocer los procesos implicados en la edición y publicación finales de un e-cómic en la web.



¿Qué es la edición?

La edición es una tarea efectuada en la industria de libros y comics por la figura de un editor. Es una especie de coordinador general, cargo que puede ser realizado por un agente externo o por uno de los miembros del equipo de trabajo. Su tarea suele estar involucrada desde el origen del proyecto (Puede ser quien encarga el cómic a un guionista o dibujante y que luego supervisa todo el desarrollo del trabajo o bien puede intervenir solamente en etapas de revisión previamente convenidas que suelen ser, revisión del guión, del layout, color, rotulado y trabajo final) Su función es vital porque, con su experiencia, facilita la tarea a los artistas, realiza sugerencias, sugiere cambios, detecta errores. A menudo también suele hacer de enlace entre los distintos artistas colaboradores y además proyecta la difusión y venta del material final.



Estas sesiones son preparatorias para el trabajo que viene, por tal motivo, será necesarios distribuir los roles considerando que:

Cada equipo se encargará de editar (esto es revisar y detectar errores, olvidos o fallos) en los trabajos de los otros equipos. Si es necesario, el docente puede armar un nuevo grupo con miembros de cada equipo para que no quede ningún E-cómic sin revisar.

Paso 1: Planificalo

Planificación de la Tarea

Acciones	Responsable
Buscar un guionista y un dibujante afines, que puedan potenciarse mutuamente en el trabajo (Que tengan "onda" entre sí) y que sean un aporte para el proyecto.	
Fijar plazos reales para la realización de cada fase del trabajo y velar porque se cumplan.	
Revisar el guión y cerciorarse de que esté bien estructurado.	
Revisar que el layout se haya realizado respetando el guión y los acuerdos convenidos con el dibujante y que su narrativa sea comprensible, legible.	
Verificar que los colores sean los propuestos por el colorista y aceptados por todos y que éstos estén bien aplicados.	
Cerciorarse de que los globos y el rotulado sean correctos y que no haya fallas o erratas.	
Coordinar el trabajo del equipo.	
Hacer cumplir los plazos de entrega.	
Coordinar la subida correcta del material a la web.	
Difundir el proyecto.	
Otros -----	
Otros -----	

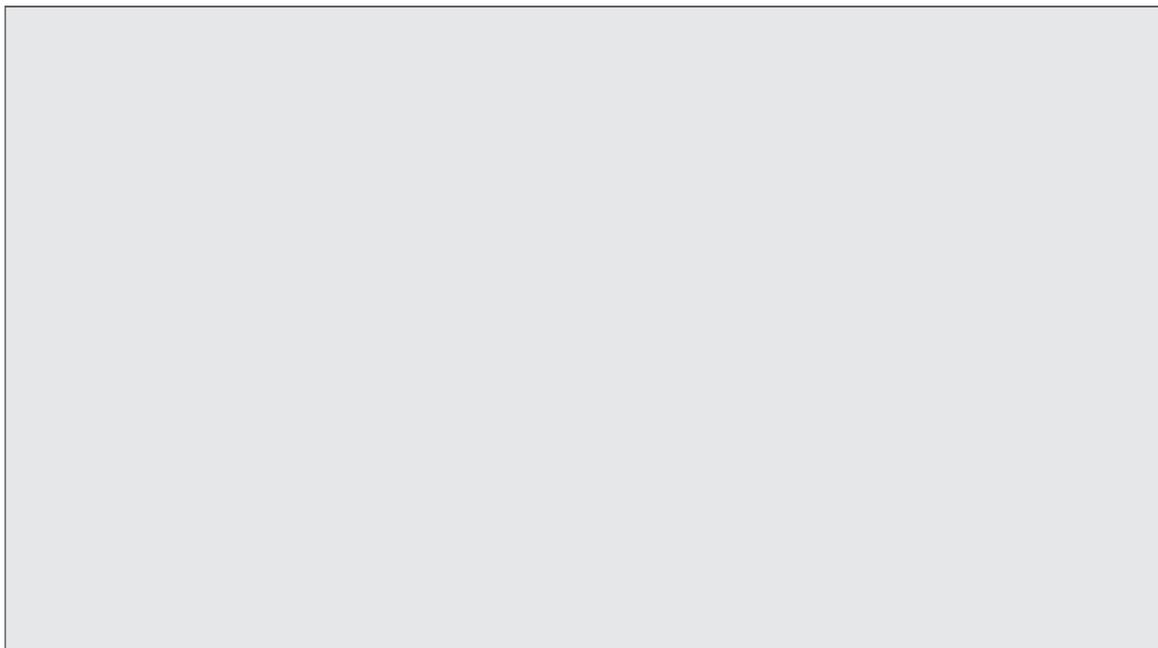


Como siempre, todas estas tareas son vitales para el desarrollo del proceso creativo del trabajo final y deben ser desarrolladas en el espacio de la sesión.



Paso 2: Hazlo

A continuación llegó el momento de llevar a cabo las diferentes acciones previamente distribuidas.
Registren las mejoras desarrolladas



Paso 3: Revísalo

Luego, cada equipo revisará el E-cómic creado por sus pares.

Consideren las siguientes preguntas:

Ortografía del rotulado: ¿Hay errores ortográficos? ¿Los globos albergan sin problemas los textos? ¿Sobra o falta mucho espacio en los globos? ¿Hay palabras mal cortadas? ¿Hay globos a cartuchos con demasiado texto que molesten la vista de los dibujos?

Tipografías usadas: ¿Se leen claramente? ¿El tamaño es el correcto?

A considerar

Habitualmente el editor efectúa sus revisiones y evaluaciones a lo largo de todo el proceso de realización del proyecto, y no al final como lo estamos realizando aquí, pues cuando el trabajo ya está hecho es aún más difícil incorporar cambios. El dibujo, por ejemplo, se corrige sólo en la fase de layout y una vez aprobado, ya no se vuelve a discutir. Igual cosa con el guión, el rotulado y el color.

Una vez realizadas las revisiones, cada equipo comunica sus comentarios en plenario a sus compañeros. Los cambios aceptados como necesarios e importantes deberán ser corregidos por cada grupo en su respectivo E-cómic.



IMPORTANTE

De no haber cambios en ningún grupo pasamos a la siguiente fase.

Si sólo un grupo o dos del total debe hacer correcciones, sugerimos que cada uno de ellos se subdivida en 2. Una parte del grupo realiza las correcciones y el otro se aboca a la siguiente tarea.

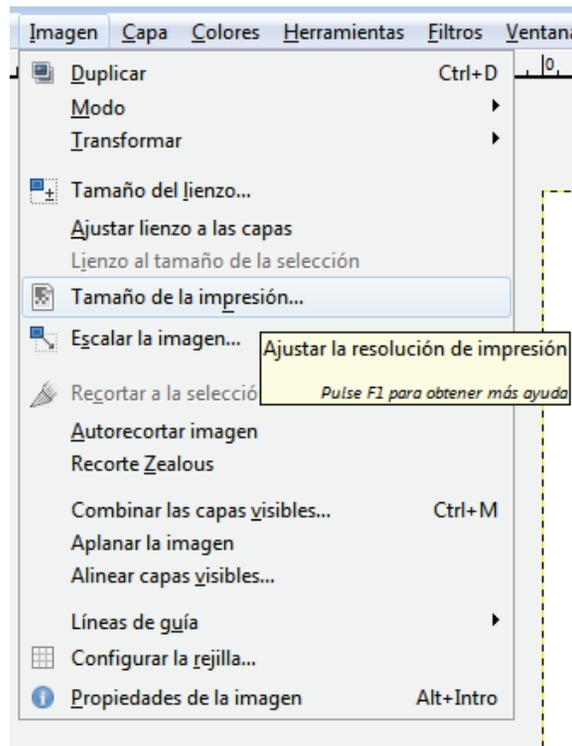


Paso 4: Compártelo

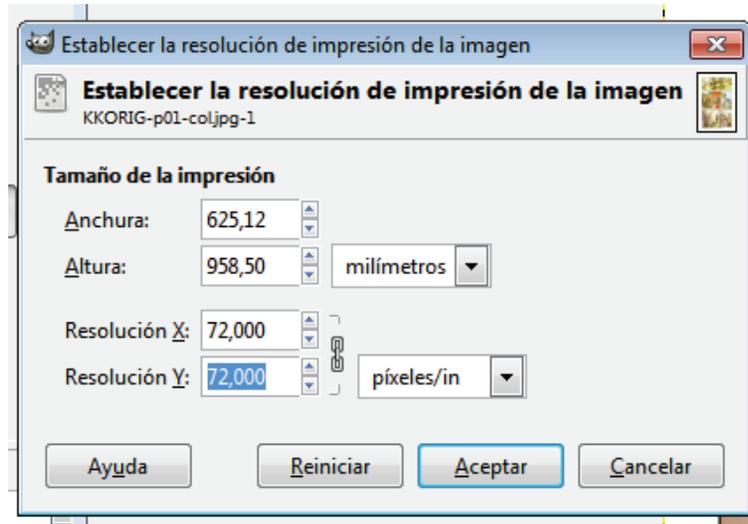
Es el momento de subir a la red nuestro E-cómic. Par ello se debe tomar en cuenta lo siguiente:

- Dejar las páginas a punto para subir y para facilitar su posterior lectura en la red. Esto implica: bajar la calidad de las imágenes de 300 DPI a 72 DPI. Tarea que se realiza con GIMP De la siguiente manera:

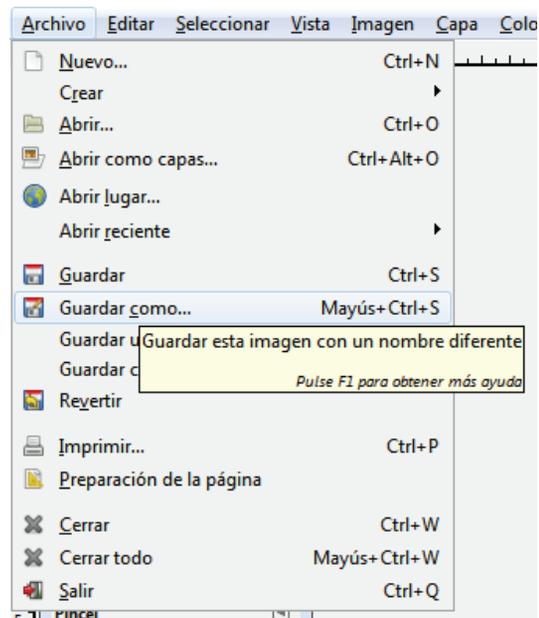
1. En el menú IMAGEN vamos a la opción TAMAÑO DE IMPRESIÓN.



2. Cambiamos la resolución de 300 px a 72 px

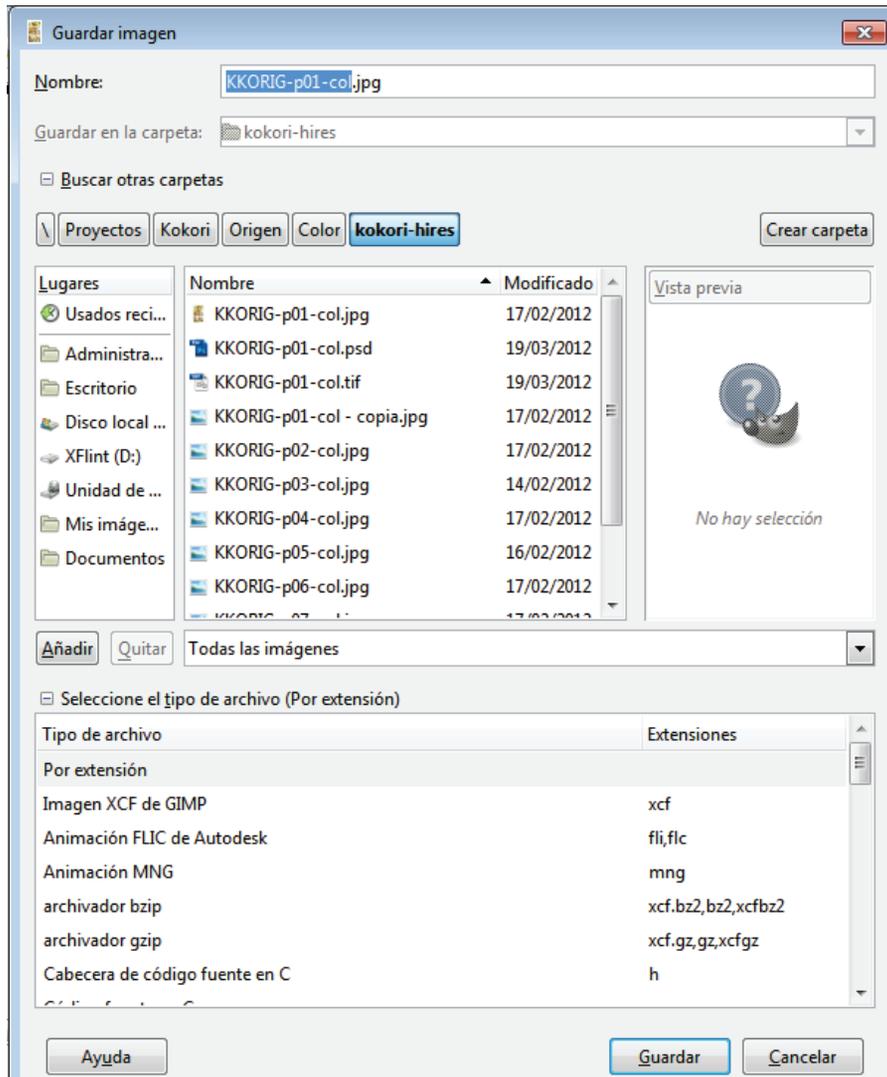


3. En el menú ARCHIVO vamos a la opción GUARDAR COMO

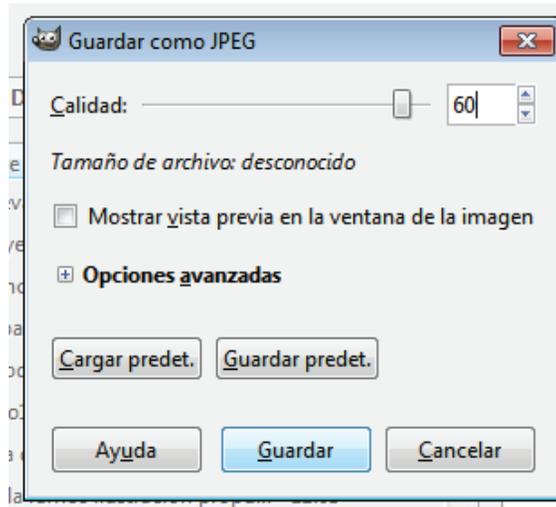




4. Seleccionamos la carpeta donde lo guardaremos y el tipo de archivo (.jpg recomendado)



5. Usamos una calidad de 60 (aunque podemos variarlas según el peso y la calidad que queramos lograr) y lo guardamos.



Habitualmente las editoriales de cómic y libros realizan importantes campañas virales de difusión y promoción de sus trabajos a través de las distintas plataformas digitales disponibles hoy en internet.

Para que tengan como ideas de difusión consideren los siguientes ejemplos:

Campaña Publicitaria de Lado-B

- Primera Entrevista: <http://www.b-side.cl/bs/post/238>
- Entrevista en Viñetas del Fin del Mundo: <http://www.b-side.cl/bs/post/436>
- Video entrevistas: <http://www.b-side.cl/bs/post/629>
- Video Presentacion: <http://www.b-side.cl/bs/post/836>
- Teaser: <http://www.b-side.cl/bs/post/843>
- Lanzamiento: <http://www.b-side.cl/bs/post/831>

Campaña Publicitaria Mortis Eterno Retorno

- Presentación en el Evento VDFDM: <http://retorno.mortis.cl/noticias/presentacion-oficial-de-mortis-en-vdfdm/>
- Teaser: <http://retorno.mortis.cl/noticias/teaser-trailer-mortis-eterno-retorno/>
- Rediseños:



- o <http://retorno.mortis.cl/noticias/los-logos-de-mortis-1967-2011/>
- o <http://retorno.mortis.cl/noticias/redisenando-un-clasico-los-bisturies-del-dr-mortis/>
- o <http://retorno.mortis.cl/noticias/redisenando-un-clasico-la-boveda/>
- o <http://retorno.mortis.cl/noticias/redisenando-un-clasico-el-padre-hans-libby/>
- Entrevista Radial: <http://retorno.mortis.cl/noticias/ferrada-en-sonarfm-cl/>
- Preventa: <http://retorno.mortis.cl/noticias/%C2%A1%C2%A1asegurate-el-libro-y-las-revistas-de-mortis-pre-venta-mortis-eterno-retorno/>
- Poster: <http://retorno.mortis.cl/noticias/mortis-eterno-retorno-viraliza-la-calle/>
- Making Off:
 - o <http://retorno.mortis.cl/noticias/como-se-hizo-eterno-retorno/>
 - o <http://retorno.mortis.cl/noticias/italo-ahumada-y-el-arte-de-mortis-eterno-retorno/>
- Primera muestra de la novela: <http://retorno.mortis.cl/noticias/mortis-eterno-retorno-ya-esta-aqui/>
- Lanzamiento: <http://retorno.mortis.cl/noticias/lanzamiento-de-mortiseterno-retorno/>
- Participacion en ComiCon Chile 2011: <http://retorno.mortis.cl/noticias/mortis-en-la-comic-con-2011/>

IMPORTANTE

Todas estas iniciativas, y otras que se les ocurran, debe ir siendo liberadas en Internet pocas semanas antes de la aparición de nuestro E- cómic, no antes, de este modo haremos crecer las expectativas que potencien la lectura de nuestro trabajo.



Brainstorming:

Realización de un “brainstorming” o lluvia de ideas en grupos. El objetivo es obtener ideas para la difusión de cada E- cómic en la web. Ojala cada grupo pueda llegar al menos a una imagen y una frase publicitaria de su campaña.

Paso 4: Compártelo

Es el momento de subir a la red nuestro E-cómic. Par ello se debe tomar en cuenta lo siguiente:

- Puesta en común de las ideas de difusión que cada grupo podría efectivamente llevara a efecto.
- Breve resumen de lo visto y muestra final de cada uno de los E-cómics corregidos.
- Evaluación final del trabajo realizado.
- Breve recorrido por las diversas tareas realizadas para llegar a este momento.



No olvidar que:

1. El editor o coordinador es una figura importante en la realización industrial de cómics y también de e-cómics.
2. La revisión y corrección del trabajo es fundamental para la calidad final del mismo. No temamos a las sugerencias y a los cambios que se nos proponen. Seamos receptivos y escuchemos antes de rechazarlos.
3. Cada comentario y sugerencia debe ser realizado siempre con respeto y argumentos.
4. El trabajo no concluye con la realización del e-cómic, sino con su difusión. En el caso de los cómics pagados e impresos en papel, la tarea que sigue es difundir para lograr que más lectores compren la obra final.



Sesión 10

Presentación Final

En esta sesión prepararán y exhibirán una presentación de los proyectos desarrollados durante el curso y evaluarán el curso. Algunas preguntas que te pueden ayudar a desarrollar de mejor manera esta actividad pueden ser:

- ¿Cómo puedo preparar y desarrollar una presentación de manera efectiva?
- ¿Cómo puedo brindar retroalimentación constructiva a mis compañeros?



La exposición de productos creados con herramientas

tecnológicas a menudo exig e diferentes métodos de facilitación. A continuación encontrará algunas ideas para desarrollar esta actividad de exposición de tu proyecto.



Paso 1: Planifícalo

Organicen a los integrantes del equipo definiendo el rol que asumirá cada uno de ellos durante la presentación de sus E-Cómic, pueden utilizar el siguiente formato :

Planificación de la Tarea

Nº	Acciones	Responsable
1		
2		
3		
4		



Como siempre, todas estas tareas son vitales para el desarrollo del proceso creativo del trabajo final y deben ser desarrolladas en el espacio de la sesión.

Paso 2: Hazlo

Cuando tenemos un público al cuál mostrar nuestro trabajo nos sentimos más motivados a crear y desarrollar una presentación de alta calidad.

El desafío que tenemos es preparar una presentación para un público más amplio que el facilitador y nuestros compañeros, lo presentaremos a toda la comunidad escolar, por tanto deberemos ser creativos y originales. Contar con una audiencia amplia es muy importante para recibir comentarios y retroalimentación al trabajo desarrollado, además de compartir los logros con toda la comunidad.

- Grupo pequeño: Creen grupos pequeños de cuatro o cinco personas. Den tiempo para compartir cada uno de los productos del proyecto con el grupo pequeño y permitan más tiempo para que los miembros del grupo brinden su retroalimentación por escrito.
- Estaciones de rotación: Establezcan por cada etapa o producto del proyecto una estación de trabajo en donde los asistentes puedan ir observando y ofreciendo su retroalimentación a lo realizado. Luego, intercambien los grupos por las diferentes estaciones. Finalice esta actividad permitiendo que algunos comentarios globales de lo presentado.
- Grupo completo: Cada equipo expositor usa un dispositivo de proyección para presentar su proyecto a toda la clase. Después de cada presentación se asigna tiempo para comentarios y preguntas. También, tengan asignados revisores para que anoten los comentarios usando el lenguaje propio de las matrices de valoración que todos los estudiantes han utilizado a lo largo del proyecto.
- Exposición virtual: Una buena alternativa es promover que los expositores carguen sus productos en un sitio público disponible en Internet (youtube, slideshare, blog, etc.). El grupo puede ofrecer retroalimentación a través de la herramienta de comentarios que están disponibles en estas herramientas.

No deben olvidar tener en cuenta en la presentación de su proyecto, todos los aspectos que están descritos en la matriz de valoración del mismo y que corresponden a:

I. Formulación del Proyecto

- Objetivos
- Actividades planificadas
- Organización del equipo de trabajo (tareas y tiempos)
- Recursos utilizados



- Productos esperados

II. Desarrollo del Proyecto

- Actividades desarrolladas (describir las etapas del trabajo)
- Dificultades encontradas y soluciones aplicadas
- Uso de recursos tecnológicos
- Declaración de los aprendizajes alcanzados durante el desarrollo de proyecto

III. Producto

- Originalidad del producto desarrollado (es importante reconocer el origen de los software, información y otros que se hayan podido utilizar en la generación del proyecto)
- Funcionamiento (demostración práctica del funcionamiento del producto)
- Utilidad, aplicabilidad y/o transferencia (explicación de la utilidad o aplicación que pueda tener el recurso para diferentes contextos, y de que manera se imaginan que otros estudiantes podrían desarrollar el proyectos en el establecimiento)

Paso 3: Revísalo

Llegó la hora de presentar a toda la comunidad educativa el proyecto que han desarrollado. La meta de esta presentación es compartir lo aprendido y elaborado en el curso con todos. Durante esta actividad, recibirán retroalimentación de ellos sobre las fortalezas, y sugerencias relacionadas con el proyecto en general y el producto alcanzado en particular. Sigán las indicaciones que se presentan a continuación para brindar retroalimentación correctamente a los proyectos que se presentan:

1. Utilice la Matriz de valoración que está en la plataforma para guiar su revisión general así como para que usted provea retroalimentación.
2. Como una guía para proveer realimentación específica le sugerimos:
 - Centrarse en el contenido del proyecto, no sólo en la tecnología.
 - Hacer preguntas.

- Proporcionar retroalimentación positiva y sugerencias específicas sobre la manera de mejorar el proyecto en general y el producto en particular.
- Proporcionar ejemplos concretos, ideas y sugerencias en sus comentarios.
- Incluso si un grupo no ha terminado completamente su proyecto, el proceso de retroalimentación es importante y seguirá siendo valioso.

Durante esta actividad, usted reflexionará sobre lo aprendido durante el curso y evaluará la actividad.

La evaluación corresponde a una encuesta que está diseñada para recopilar información sobre su experiencia. Completar la encuesta tomará menos de 15 minutos. Los datos se usarán en resúmenes estadísticos y no se identificará a los participantes.

Recuerda a los compañeros con quienes trabajaste que sigan en contacto y consúltense mutuamente en sus esfuerzos por convertir el aprendizaje adquirido en este curso en algo significativo e importante.

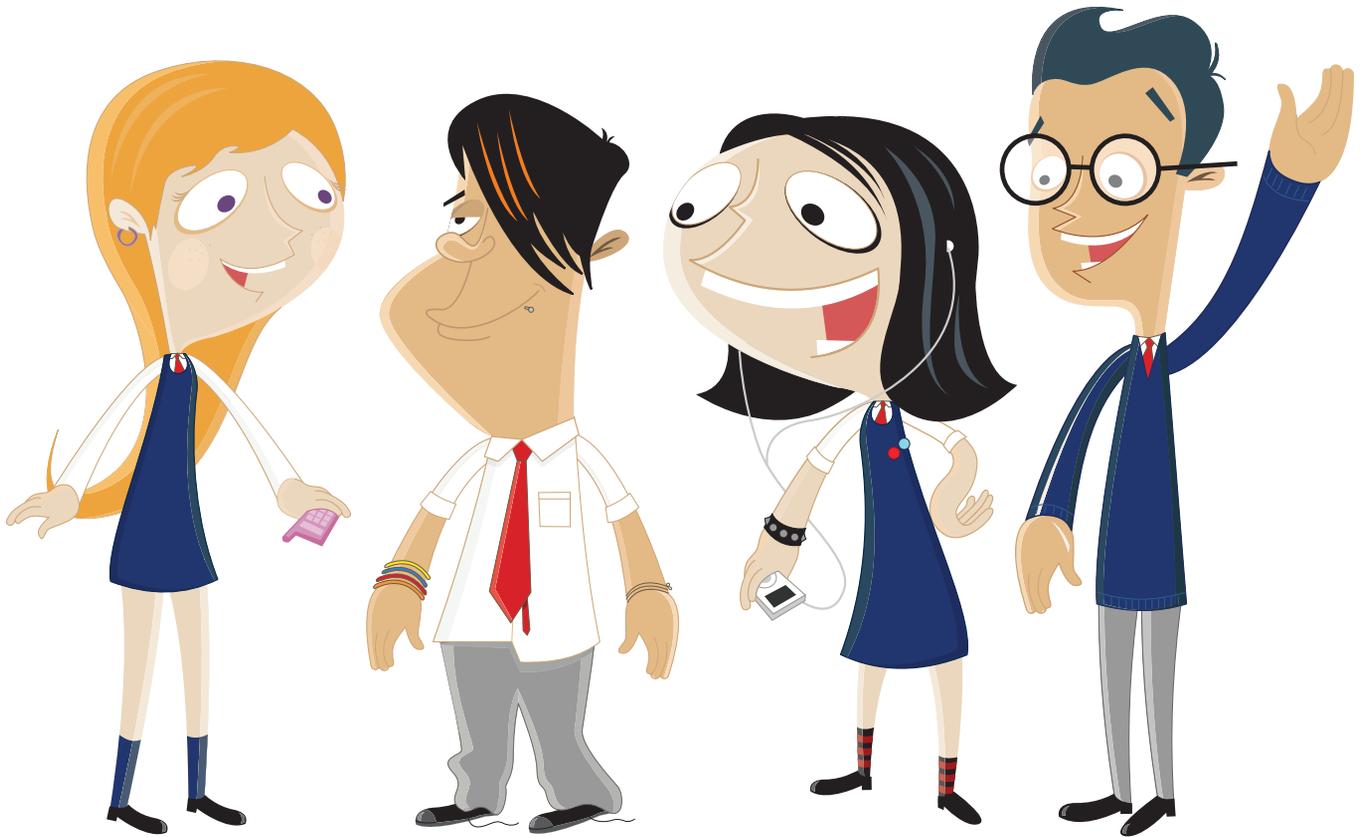
Ahora que haz completado el curso, tienes experiencias y conocimientos para desarrollar proyectos como los comic. . . . A crear se ha dicho !!!





¡Felicitaciones a tod@s!

Sesión 10









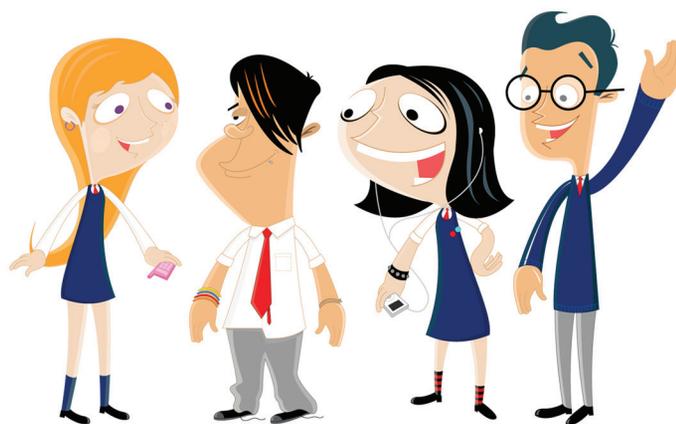
Yo estudio

Más de 2.000 recursos educativos

Encontrarás:

- Contenidos de 1° Básico a 4° Medio
- Repasos de materias vistas en el colegio
- Actividades interactivas para aprender jugando
- Inglés para escuchar y aprender

A un clic de aprender



Ministerio de
Educación

Gobierno de Chile

www.yoestudio.cl