

LA ESCUELA Y LOS JUICIOS



HERRAMIENTAS PARA REFLEXIONAR
SOBRE EL PASADO RECIENTE



H.I.J.O.S.
REGIONAL ROSARIO



ABUELAS
DE PLAZA DE MAYO

PROGRAMA LA ESCUELA Y LOS JUICIOS

APUNTES SOBRE HISTORIETAS

Desde la plataforma **“La escuela y los juicios”** convocamos al Colectivo Editorial Aguará para realizar un manual de apuntes que sirva como herramienta pedagógica para docentes y estudiantes que deseen trabajar la historieta como género narrativo. A continuación se presenta una guía que describe las principales nociones y características de este lenguaje.

La intención es que los jóvenes puedan contar una historia en viñetas a partir del contenido del sitio web **“La escuela y los juicios”**, los múltiples materiales sobre derechos humanos, y la información de archivo que allí se encuentra.

WWW.LAESCUELAYLOSJUICIOS.COM.AR



¿CÓMO CREAR UNA HISTORIETA A PARTIR DEL SITIO LA ESCUELA Y LOS JUICIOS?

EN EL RECORRIDO DE LA PLATAFORMA ENCONTRARÁN MATERIAL SOBRE LA CAUSA KLOTZMAN, JUICIOS DE LESA HUMANIDAD Y DERECHOS HUMANOS. LA PÁGINA CONTIENE NOTICIAS DE ÉPOCA, PODCASTS, LIBROS Y ENTREVISTAS ENTRE OTRAS HERRAMIENTAS. A PARTIR DE ALGÚN CONTENIDO SELECCIONADO PUEDEN REALIZAR UNA HISTORIETA.

PUEDEN CONTAR:

- Sucesos históricos en el marco del terrorismo de Estado.
- La historia de un hijx que busca a su hermanx
- El relato de una Abuela de Plaza de Mayo.
- Una sesión del juicio.
- Un testimonio de un testigo, o bien un testigo recordando un suceso.
- El testimonio de un personaje del colectivo Historias Desobedientes.
- Una crónica periodística de la época.
- La historia de un o una periodista que investiga un caso.
- La vivencia de una persona que va a una marcha.
- La experiencia de lxs alumnx en relación a estas historias.

PARTE 01

LA HISTORIETA

La historieta es un género de gran valor artístico, literario y cultural, que tiene la particularidad de ser sumamente popular. La historieta genera un sentido propio en la unión que establece entre dibujo y palabra, es de fácil lectura y permite un abordaje desde múltiples disciplinas pedagógicas.

¿CUÁLES SON LOS RECURSOS ESPECÍFICOS DE LA HISTORIETA?

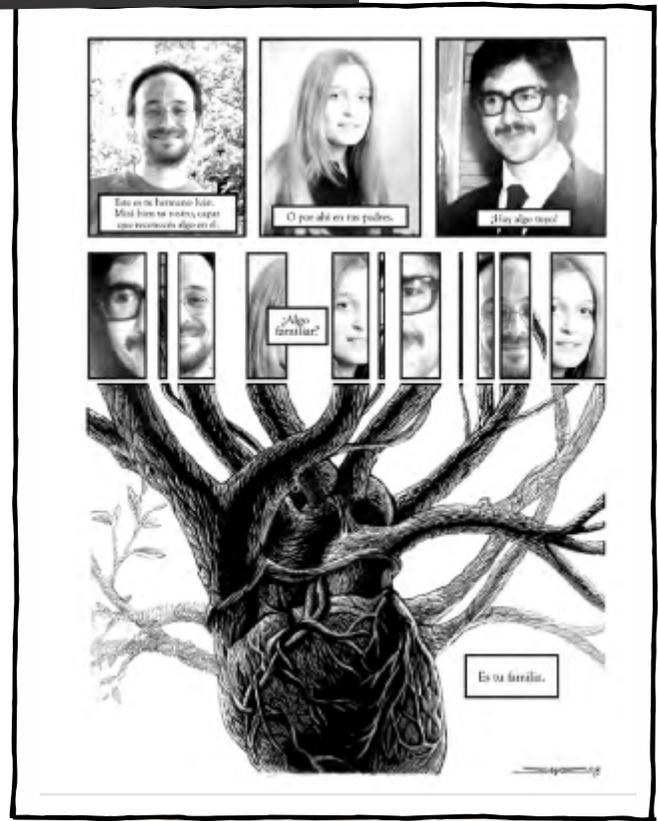
LAS VIÑETAS

- La historieta es una historia que se desarrolla en **viñetas** ilustradas, dispuestas en un orden secuencial, o sea que se suceden unas a otras.
- Las **viñetas** son los marcos /cuadros que contienen a los dibujos, a partir de los cuales se desarrollan las acciones. Funcionan como **contenedores de la acción**.
- Una página puede tener 4, 6, o 9 viñetas, de acuerdo a las necesidades y estructura narrativa de cada historia. A veces, hay viñetas que ocupan una página completa.
- A lo largo de la historieta la **cantidad de viñetas** puede ser siempre la misma, o variar de página en página.
- El **contorno** de una viñeta puede adquirir distintas características para expresar una idea. A veces los dibujos se plantean sin viñetas.
- El orden de lectura es siempre de izquierda a derecha de arriba hacia abajo.

DIFERENTES FORMAS DE ORGANIZAR LAS VIÑETAS



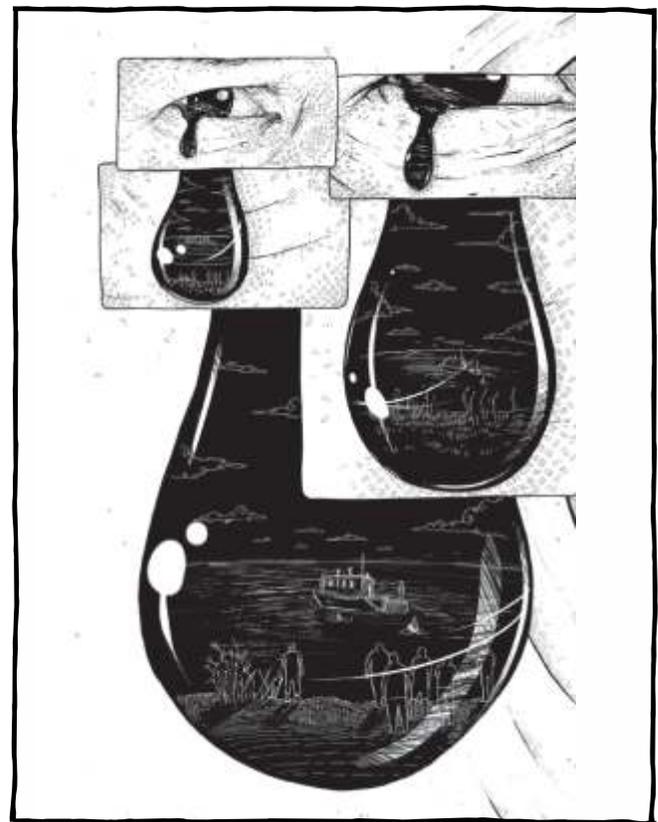
Familias Caielli Aiub / Guión: Federico Reggiani / Dibujos: Ángel Mosquito



Familia: Fina Carlucci. Guión y dibujos: Salvador Sanz



Familia Inama Macedo. Guión y dibujos: Aleta Vidal



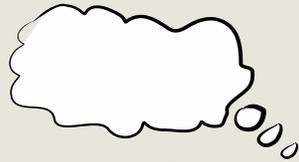
Todos Sabíamos: Guión; Matías Gómez. Dibujos: Joaquín Valdés

LOS GLOBOS DE DIALOGO

Los diálogos en la historieta se disponen en **globos de dialogo** o "bocadillos" que responden a lo que dice cada personaje. Pueden adquirir distintos formatos para potenciar el tono de la conversación o de acuerdo a su proveniencia.



GLOBO DE DIALOGO



GLOBO DE PENSAMIENTO



APARATO TÉCNICO,
RADIO / TELEVISOR.



GRITO



LAS ONOMATOPEYAS

Las **onomatopeyas** tienen la función de representar sonidos o ruidos que aparecen en la historia.

CUADROS DE TEXTOS O "CARTUCHOS"

Estas cajas pueden incluir texto en off de un personaje, la voz de un narrador y otros elementos como indicaciones de lugar y fecha. Pueden contar historias sin diálogos, pensamientos que no entran en los globos de diálogo, o sensaciones que no se pueden mostrar en el dibujo. Son importantes para incorporar información no visual, ayudan a completar los 5 sentidos (describen olores, tacto, sonidos persistentes).

Familias Patiño Moavro Guión y
Dibujos: Marcelo Gómez



LOS GÉNEROS

¿QUÉ TIPO DE HISTORIA QUEREMOS CONTAR? ¿QUÉ CÓDIGOS PREDOMINAN?

- Las historias pueden ser **ficciones**, o estar **basadas en hechos reales**. Estos relatos pueden clasificarse además en diferentes géneros, según los elementos que predominan en la trama.
- Hay historietas de superhéroes, tiras cómicas de humor gráfico, de fantasía, de ciencia ficción, históricas, dramáticas, humorísticas y policiales, entre otras. Actualmente casi no existen géneros puros y se mezclan entre sí.
- Las **historietas basadas en historias reales** pueden contar desde sucesos históricos políticos de un país, experiencias autobiográficas, viajes, o simplemente la vida cotidiana de una persona.

EJEMPLOS DE HISTORIETAS BASADAS EN HISTORIAS REALES:

- "Historietas x las identidad" :

Relata la historia de algunos nietxs que se buscan, y de hijxs de desaparecidxs.

[Recorrelo en este link](#)

- La colección "Relatos del litoral" del colectivo editorial Aguará:

Estos ejemplares se basan en historias de personas de Santa Fe y Entre Ríos, atravesadas por la vulneración a los derechos humanos. "En el nombre de Ana" narra la historia de Ana María Acevedo, una joven que muere tras habersele negado un aborto terapéutico. "Todos Sabíamos" cuenta la historia de Franco Casco, un joven asesinado por la policía en la ciudad de Rosario.

[Pueden descargarlas en este link](#)

PARTE 02

LA HISTORIA

¿QUÉ QUEREMOS CONTAR?

Para crear una historieta debemos tener primero una historia y saber qué es lo que queremos contar. En primer lugar definir si se va a trabajar una historia de ficción o basada en una historia real.

¿QUIÉNES PARTICIPAN DE LA HISTORIA?

LOS PERSONAJES

¿Cuáles van a ser los personajes principales de la historia?

Estos son quienes llevan adelante la acción. Puede haber también **personajes secundarios** y **antagonistas** (quienes actúan de manera opuesta al protagonista)

Para escribir la historia debemos **caracterizar a los personajes** desde un lado físico y psicológico, cuánta más información tengamos, más auténticos aparecerán. Saber cuáles son sus motivaciones, sus conflictos personales. Tenemos que identificarnos con ellos.

Si vamos a trabajar con personajes reales o a adaptar una historia real, debemos **investigar**. Se pueden realizar entrevistas, leer bibliografía, escuchar audios, buscar noticias, generar un archivo de datos que nos permita otorgar profundidad a la historia.

Es importante observar cuáles son los rasgos físicos, y expresivos, el carácter, la forma de hablar, si tienen algún accesorio o elemento que los o las identifique, si hay alguna particularidad con la que se pueda representar el espíritu de ese personaje.



CONSEJO

A la hora de dibujarlos es importante no hacer personajes tan parecidos entre sí y buscar algún objeto que permita **identificarlos fácilmente**, vestimenta, accesorio, gorro.

Dibujo: Joaquín Valdéz.

¿QUIÉN CUENTA LO QUE PASA?. LA VOZ DE LA HISTORIA

Debemos definir **quién es el narrador** de la trama. Puede estar contada desde la experiencia de un personaje, en primera persona, puede partir de un pensamiento, o relatar algo que ya ocurrió (un recuerdo), o bien algo que esta viviendo en su presente. También puede estar contada a través de un **narrador omnisciente** que relata los sucesos en tercera persona.



"Génesis". Guión y Dibujos: Sabrina Valenzuela Negro.

¿DÓNDE SE DESARROLLA LA HISTORIA?

CONTEXTO O AMBIENTACIÓN

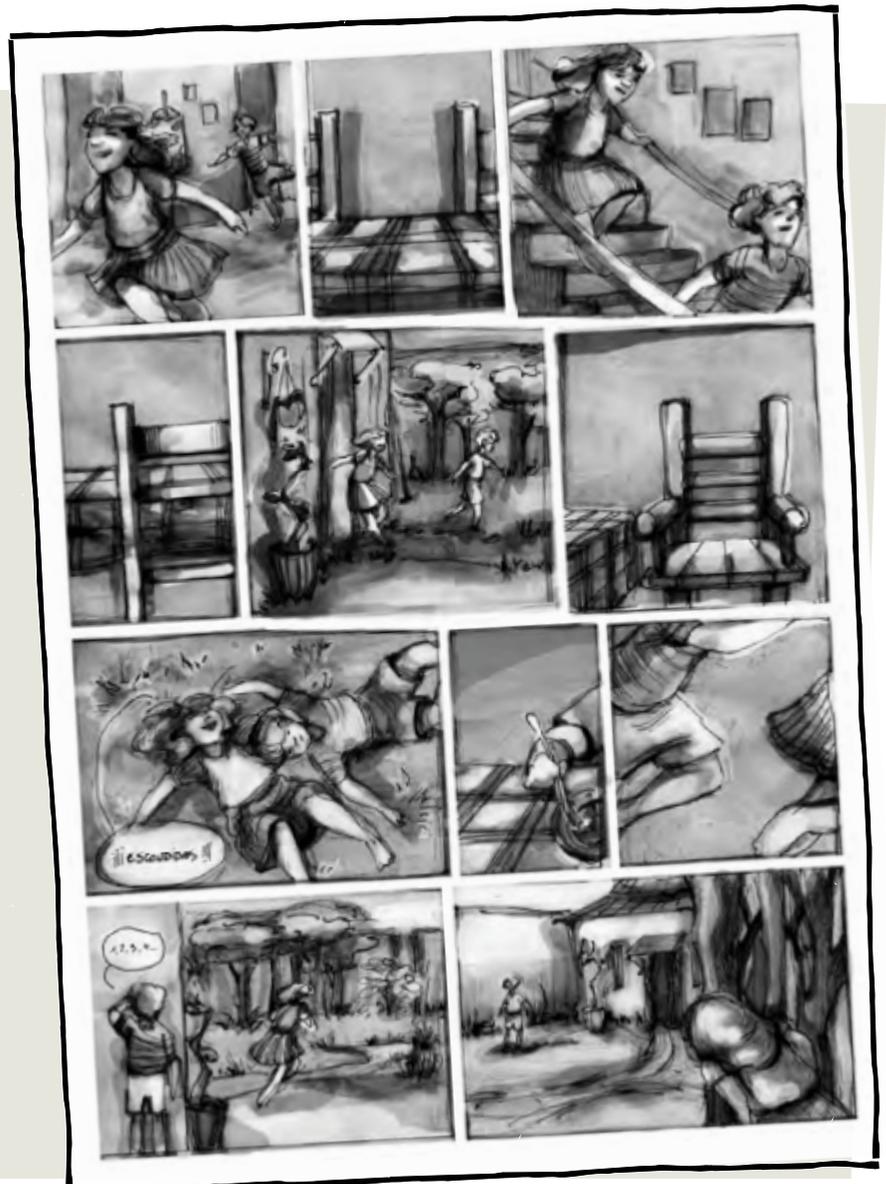
La historia siempre tiene un contexto o ambientación, es decir un **lugar físico y temporal** en dónde se desarrolla, que está atravesado por cuestiones sociales, políticas, culturales y económicas entre otras. Puede ser un lugar real en el mundo contemporáneo, o en el pasado, o un futuro hipotético, un mundo de fantasía, etc. Ambientar una historia en una época y en un lugar implica conocer los detalles de esa sociedad, para que los personajes y sus acciones sean verosímiles, tengan sentido y sean coherentes. En ese sentido, los historietistas son expertos en las temáticas que abordan y sumamente obsesivos con los detalles de los artefactos / lugares / objetos que aparecen en la historia.

PERIODO / DURACIÓN

¿Cuánto tiempo de vida de los personajes cuenta la historia? Hay tramas que se desarrollan a lo largo de **años**, otras que cuentan **meses** y otras que muestran **un día** en la vida de un protagonista. Algunos relatos cortos narran solo una **escena**, un **diálogo** o un **momento**.

EL MATERIAL DOCUMENTAL

Para representar una escena real resulta útil observar y registrar los espacios, lugares, objetos, para poder representarlos mejor y potenciar la información que se le da al lector.



PARTE 03

EL GUIÓN

¿CÓMO SE ARMA UN GUIÓN?

En principio hay que tener una **idea** como base para crear una historia. Es importante pensar la historia desde lo visual, desde lo que se muestra en cada viñeta, la forma de narrar se parece a la del cine.

ARGUMENTO O SINOPSIS:

Es la historia escrita en unas pocas líneas. Contiene a los personajes principales, el **conflicto** (lo que los personajes deberán resolver), como empieza, que sucede y como termina. Este esquema clásico de la narración occidental que plantea un **comienzo, nudo** y **desenlace** puede modificarse según la intención del autor.

ESCALETA:

Es una descripción de la historia a través de las acciones. Una lista ordenada de acciones que permite estructurar el relato.

GUIÓN TÉCNICO:

Una vez que tiene la historia completa, el guionista escribe un guión técnico para el dibujante, en el que le indica lo que debe ilustrar para contar la historia, precisando acciones, descripciones, detalles e intenciones.

En el **guión técnico** se otorgan instrucciones sobre lo que incluye cada **página** y cada **viñeta**, los **cuadros de texto**, los **diálogos** y a veces pueden sugerir planos y el encuadres.

IMPORTANTE: No repetir en los cuadros de textos lo que se muestra en el dibujo y en el diálogo.

PLANOS Y ENCUADRES

Los planos y encuadres ayudan a **recortar la acción** dentro de una viñeta, determina lo que se muestra, lo que corta el cuadro. Un plano es la disposición visual de los elementos dentro del cuadro y sirve para generar distintas sensaciones. Si se desea mostrar un personaje emocionado seguramente se va a dibujar la cara, y no el cuerpo entero. La definición de planos y encuadres es tarea del dibujante.

PRINCIPALES TIPOS DE PLANOS

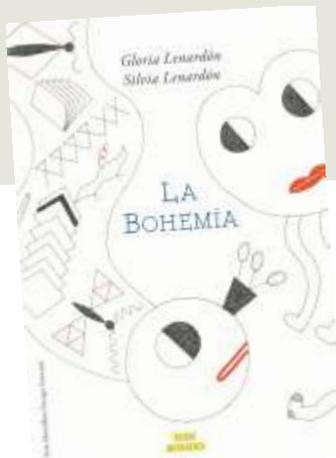


LOS ESTILOS GRÁFICOS

La historieta como medio de comunicación y expresión posee un gran valor artístico. La diversidad de estilos gráficos existentes es innumerable y le otorgan al género infinitas posibilidades creativas.

La historieta clásica siempre tuvo un estilo de dibujo más realista, pero existen tantas variantes como ilustradores, que van desde lo más complejo y detallista, hasta líneas despojadas y sintéticas.

Para hacer una historieta no es necesario "saber dibujar bien", se puede contar una historia con formas sencillas y trazos simples.



"La Bohemia". Silvia Lenardón



La Cope



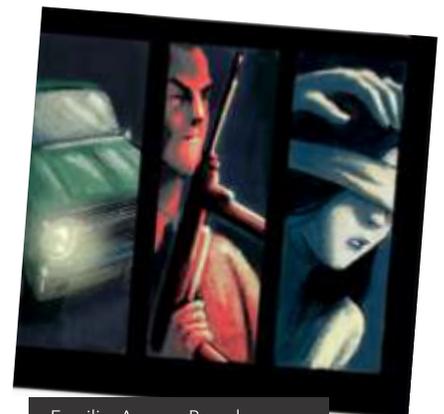
Familia: Goldín, Molina.
Guión y Dibujos: Ignacio Noé



"Siempre de pie". Guión: Alfredo Hoffman
Dibujos: Maximiliano Sanquineti



Familia Jeger González.
Guión y Dibujos: Carolina Butron



Familia: Agüero Porcel.
Guión y Dibujos: Patricio Plaza

MANOS A LA OBRA. PASO A PASO

A CONTINUACIÓN PLANTEAMOS ALGUNOS CONSEJOS PARA HACER UNA HISTORIETA "A MANO".

En primer lugar definir un formato, es decir, en que **tamaño de papel** vas a trabajar, **cuántas viñetas por página** y **cuántas hojas** en total va a tener la historieta. Te recomendamos buscar algún libro que te guste y copiar el formato, o seguir alguno de los formatos que se detallan en la página 15.

También podés plantear un **estilo de dibujo**, una **técnica**, si va a ser en color o en blanco y negro, pintada con fibra, con lápices, etc.

Una vez que tengas definido un pequeño guión o desarrollo de la historia podés hacer un **boceto**, planteando las viñetas. Recordá ponerle un nombre y pensar en un "arte de tapa".

Si funciona y "fluye", es decir que la historia se entiende y permite que el lector la sin perder el hilo de la acción, es hora de emprender los **dibujos originales**.

Los originales se pueden hacer en lápiz y luego entintarlos con alguna microfibra. Hay dibujantes que dibujan con una tableta digital o lápiz digital directamente en la computadora. Algunos dibujantes trazan la grilla y dibujan la secuencia completa en una hoja, que será la hoja terminada, y otros dibujan viñeta por viñeta, y luego lo montan en un programa de computación.

Una vez que los dibujos estén entintados, te recomendamos **borrar la línea de lápiz**.

Si vas a **incorporar el texto a mano**, es importante que tengas en cuenta la longitud del diálogo para definir en qué lugar del dibujo lo vas a colocar, para que no tape la acción.

Una vez que tengas tu historieta terminada podés sacarle una foto con cualquier cámara o celular y enviarla a

HERRAMIENTAS DIGITALES

EN EL PROCESO DE TRABAJO PODÉS UTILIZAR ALGUNOS PROGRAMAS Y RECURSOS DIGITALES:

- Si trabajaste a mano una vez que tengas los dibujos entintados podés escanearlos y retocarlos con algún programa de edición de imágenes. Para digitalizarlos también podés sacarles buenas fotografías y descargarlas de tu teléfono.
- Una vez digitalizados podés retocar los dibujos en un programa de edición de imágenes para subir el contraste, el brillo, etc. También podés incorporar el texto en el programa con alguna tipografía que te guste.
- Existen programas digitales gratuitos que puedes descargar, investigar y armar historietas en formato digital.
- Como dijimos anteriormente hay dibujantes que utilizan para dibujar una tableta digital o lápiz óptico para dibujar directamente en la computadora.

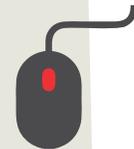
CONSEJOS PARA TOMAR FOTOGRAFÍAS CLARAS



- Si vas a trabajar con dibujos "a mano" y sacarles una foto te recomendamos que:

- Lo hagas en un lugar iluminado, o con buena luz natural.
- Intentá buscar una posición en la tu sombra no salga en la foto.
- Verificá que la foto sea nítida y no este borrosa.

ALGUNOS PROGRAMAS PARA HACER HISTORIETAS



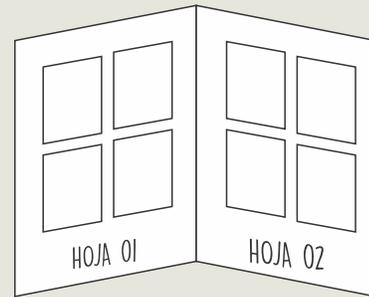
- Canva
- Pixton
- MakeBeliefsComix.com
- ToonDoo

ALGUNOS PROGRAMAS DE EDICIÓN DE IMÁGENES Y DIAGRAMACIÓN

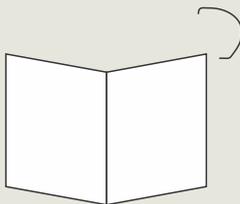
- Photoshop
- Corel Draw
- Illustrator

ALGUNOS FORMATOS PRÁCTICOS PARA ARMAR FANZINES

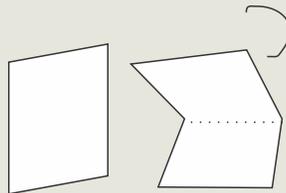
CUALQUIER HOJA
DOBLADA POR
LA MITAD:
(A4, OFICIO
O CARTA)



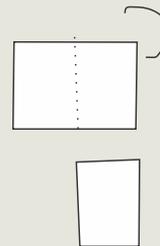
HOJA A4 FORMATO MINI LIBRO DOBLADA POR LA MITAD HORIZONTALMENTE,



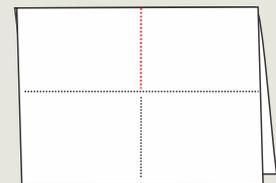
Doblar por la mitad
horizontalmente.



luego, doblar
nuevamente
a la mitad



luego, doblar
nuevamente
a la mitad



abrirlo, y cuando
queden marcados
los 4 pliegues cortar
por la línea
roja.

abrirlo, y cuando
queden marcados
los 4 pliegues cortar
por la línea
roja.

falta completar