

Historietas: secuencias, planos y globos

NIVEL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA / 4.º, 5.º Y 6.º AÑO
EDUCACIÓN ARTÍSTICA - ARTES VISUALES

Palabras clave: historieta / planos / secuenciación / composición
plástica



Historietas: secuencias, planos y globos



Fuente: [Pxhere](#)

EDUCACIÓN SECUNDARIA / CICLO ORIENTADO

Cursos: 4.º, 5.º y 6.º año

Educación Artística - Artes Visuales

Presentación

Esta secuencia didáctica de Hacemos Escuela está planteada desde la posibilidad de diseñar un proyecto para la creación de historietas en la escuela. Si bien reconocemos a la historieta como un género literario, intrínsecamente relacionado con la narrativa, en esta secuencia profundizaremos en los aspectos propios de la historieta como lenguaje visual capaz de transmitir información, con el objetivo de divulgar y de presentar contenidos aprendidos. En las siguientes páginas trataremos aspectos compositivos, estructurales y estilísticos inherentes a este lenguaje para poder producir una historieta.

Se presentan también ideas y sugerencias para establecer lazos integradores e interdisciplinarios con otras asignaturas que permitan enriquecer y dotar de solidez al trabajo de taller sobre desarrollo de cómics. La secuencia didáctica también aporta al desarrollo de capacidades fundamentales en Oralidad, Lectura y Escritura, Creatividad y Trabajo Colaborativo y Cooperativo.

Al final del documento, encontrarán una ficha técnica que presenta la inscripción de estos contenidos en las propuestas curriculares del nivel Secundario.



Esquema de la propuesta

Clase 1. Arte en secuencia

Presentación y definición del arte secuencial y de sus particularidades.

Análisis de las formas de crear secuencias en una historieta y ejemplos de cómo aplicarlas.

Clase 2. Puntos de vista

Análisis de los diferentes planos y ángulos a partir de la observación de viñetas de historietas.

Exploración del potencial expresivo del plano en la viñeta, con mayores o menores niveles de información.

Clase 3. La imagen escrita

Desarrollo de los diferentes tipos de presentación del texto en una historieta.

Reconocimiento de los diferentes globos y cajas de texto junto con sus posibles usos en una obra.

Clase 4. Creamos historietas

Creación de una historieta teniendo en cuenta lo aprendido en clases anteriores.

Análisis de la obra producida y justificación de las decisiones tomadas en el desarrollo del trabajo.



Clase 1. Arte en secuencia

Se propone abrir la clase con dos preguntas a todo el grupo que intentan recuperar conocimientos previos en torno a las características del género literario de esta secuencia. La idea es no dar tiempo a navegar por internet, ya que estamos buscando una respuesta rápida, nacida de la exposición a la historieta. A medida que los estudiantes vayan dando respuestas y se generen posibles debates o intercambios, podemos ir enumerando las características que se nombran en la pizarra. Dichas características serán retomadas y, posiblemente, ampliadas más adelante.

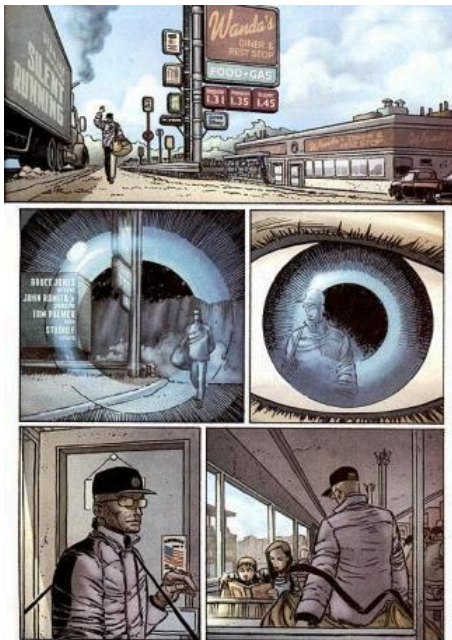
Se recomienda trabajar esta secuencia de manera interdisciplinaria, teniendo en cuenta que la actividad final requerirá presentar y representar información usando el lenguaje del cómic. Para que esta integración tenga el sentido que buscamos, debemos ir clase a clase trabajando con los contenidos de la materia que estemos integrando. Si bien el género historieta ha sido desarrollado, históricamente, por el espacio de Lengua y Literatura, e incluso es probable que los y las estudiantes se hayan acercado a algunos acontecimientos históricos desde la lectura de algún cómic al respecto, en este caso nos interesa resaltar las posibilidades discursivas de las historietas, centrándonos en el lenguaje visual para comunicar conceptos o información de otras áreas del conocimiento, como la biología, las matemáticas, la geografía, la filosofía, etcétera. Por ello, animamos a que la integración de esta secuencia sea con algunas de estas áreas.

¿Qué hace que un cómic sea un cómic? ¿Qué elementos son indispensables para llamar a algo una historieta?

La secuencia

Aquí podemos traer a la clase algunas revistas de historietas para que los estudiantes puedan ver y manipular. Dejamos, al final del documento, algunos enlaces de interés con partes de cómics que serán útiles para este momento exploratorio. Como ejercicio, se puede dar la consigna de que observen dos páginas enteras de una historieta con el objetivo de reconocer que las imágenes, si bien están enmarcadas por las viñetas, deben leerse una tras otra, en una secuencia. El cómic es “arte secuencial”, esta es la verdadera característica principal del género, su cualidad de secuenciar actos, escenarios, acciones o temas con el eje en los personajes a lo largo de sus páginas, de manera deliberada, con el fin de contar.

El cómic es una forma de arte secuencial. Arte secuencial es el término creado por el historietista y teórico Will Eisner, retomado luego por Scott McCloud, otro historietista y teórico, en su libro *Cómo se hace un cómic: El arte invisible*.



McCloud va a expandir el concepto: “Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y una respuesta estética del lector” (McCloud S. 1995, p. 20).

El uso de la idea de “yuxtaposición” de imágenes significa que están una al lado de la otra y que la secuenciación es deliberada; están puestos de una manera por la decisión tomada de los creadores de la historieta.

***The Incredible Hulk*, vol.2 n.º 35 (2002) - Bruce Jones, John Romita Jr., Tom Palmer.**

¿Cómo secuenciar?

Para Scott McCloud, hay seis formas de generar secuencias con imágenes. Por ahora, nos centraremos en reconocer cómo estas imágenes se concatenan unas con otras siguiendo estas reglas.

a. MOMENTO-A-MOMENTO

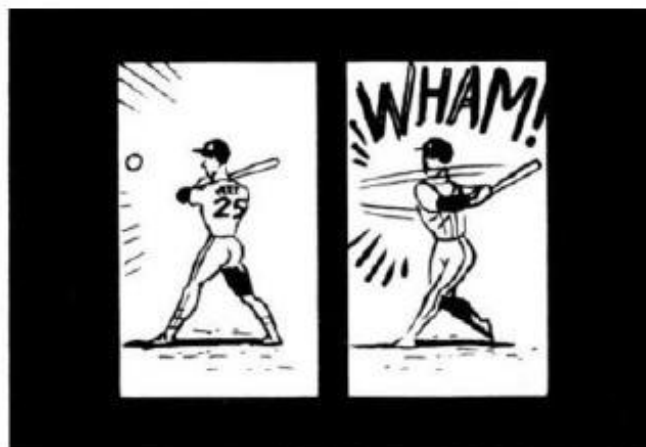
Marca el paso de un momento breve a otro. Un cerrar de ojos, un acercamiento a un objeto o paisaje, etcétera.



Fuente: McCloud (1995, p. 70)

b. ACCIÓN-A-ACCIÓN

Permite establecer relaciones de causa y efecto, llevadas a cabo por un personaje o sobre un personaje. Es un solo elemento el que progresa.



Fuente: McCloud (1995, p. 70)

c. TEMA-A-TEMA

Requiere la participación de quien lee para completar el sentido, ya que la secuencia se da siguiendo una idea. En este caso, la imagen del ejemplo pone la viñeta de un teléfono sonando, mientras dos personajes se sienten aliviados porque otro personaje aún no los llamó.



Fuente: McCloud (1995, p. 71)

d. ESCENA-A-ESCENA

Establece relaciones entre personajes, acciones y objetos en diferentes tiempos y lugares. Al igual que en la transición anterior, es el lector quien debe darle sentido, infiriendo a través de la información que le suministran los autores.



Fuente: McCloud (1995, p. 71)

e. ASPECTO-A-ASPECTO

Trabaja sobre los aspectos de un lugar, estado de ánimo o idea. Por ejemplo: mostrar decoración navideña, regalos y el detalle de un Papá Noel.



Fuente: McCloud (1995, p. 72)

f. NON-SEQUITUR

Esta transición no tiene relación lógica entre las viñetas. Hay una desconexión temática entre ellas.



Fuente: McCloud (1995, p. 72)

Si prestamos atención a cada una de estas transiciones, notaremos que vamos escalando, aumentando niveles de complejidad: lo más pequeño y cercano, cuestiones de un momento a otro y acciones más amplias, para llegar hasta relaciones y asociaciones de ideas y conceptos. Debemos internalizar, por otra parte, que estas transiciones son herramientas que deben ser usadas para impulsar la historia. Cada transición nos ofrece algo para generar nuestra secuencia.

Actividad 1

Busquen distintas revistas de historietas e intenten reconocer las transiciones trabajadas en una o dos páginas. En el apartado “[enlaces de interés](#)” (disponible al final de este documento), encontrarán algunos cómics que les recomendamos leer. Luego respondan las preguntas y la consiga que dejamos a continuación.

- ¿Cuántas de las transiciones que presentamos encuentran en esas páginas?
- ¿Les resulta difícil encontrar y reconocer esas transiciones?
- Elijan una de las transiciones que encontraron y expongan, frente a sus compañeros, justificando por qué consideran que se trata de una transición particular.

Esta actividad debe preparar a los estudiantes en la capacidad de comprender la historieta como un lenguaje con reglas propias para dispensar información inteligible. La viñeta y su transición no son al azar, sino que operan junto a quien está leyendo la obra. En parte, es el ida y vuelta entre guionistas, artistas y lectores el que construye el sentido. Aun así, son los autores quienes deben ser claros y proponer ejes conceptuales entre una viñeta y la siguiente: formar el sentido de lectura y el contenido de la obra para el lector o lectora.

Hemos visto que las transiciones nos permiten establecer secuencias lógicas entre las viñetas, transiciones entre ideas. Esto es un trabajo conjunto entre los artistas, escritores y nosotros como lectoras y lectores de la obra. Pero si los autores no son conscientes del flujo de la información y cómo la presentarán viñeta a viñeta, caemos en la posibilidad de una transición *Non-Sequitur*, sin lógica; ilustraciones aleatorias, sin conexión entre sí. Hay que reconocer también que dos viñetas que parecen -en un principio- inconexas pueden obtener sentido a lo largo de la obra. De esto hablaremos en las próximas clases.

Clase 2. Puntos de vista

En este encuentro empezaremos con una actividad rápida, en la cual los estudiantes deberán observar una serie de viñetas representativas de los elementos que vamos a ver más adelante. Recomendamos leer primero toda la clase para luego poder hacer la selección de no más de tres ejemplos de cada plano y ángulo.

Actividad 1

Para comenzar esta actividad, el docente puede seleccionar y presentar algunas revistas de historietas que desee, si posee los materiales.

Vamos a empezar observando algunas imágenes y viñetas extraídas de diferentes cómics. Deberán:

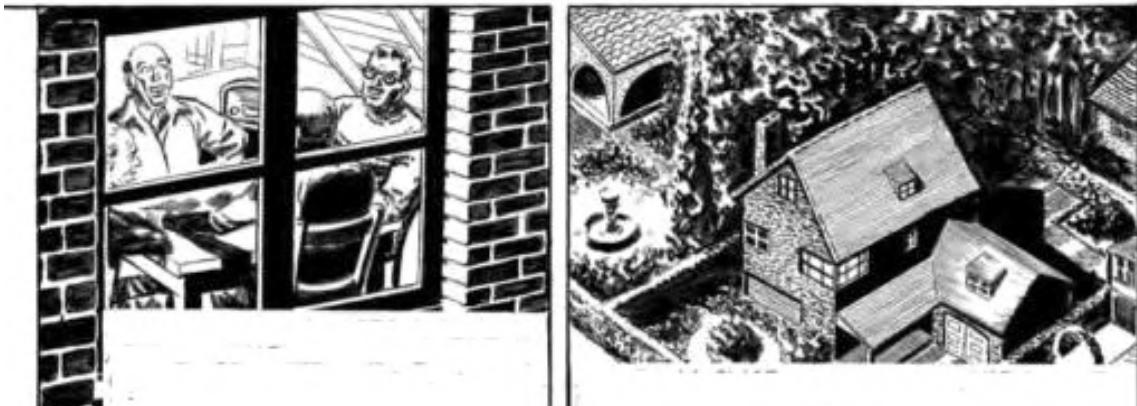
- Observar detenidamente una viñeta a elección.
- Describir brevemente con sus propias palabras la situación que se desarrolla en la viñeta.
- Indagar dónde están situados los lectores para observar los lugares y personajes en la viñeta. ¿Están cerca o lejos? ¿Arriba o abajo?

Esta clase la dedicaremos a desmenuzar los encuadres, los planos y ángulos que se usan en la producción de historietas.

Empezaremos por el primer elemento a tener en cuenta en la lectura o producción de viñetas para un cómic: **el plano**. Este elemento, que toma mucho de los planos fotográficos y cinematográficos, cumple un rol de ordenar la imagen en la viñeta, determina composiciones y representa la mirada del lector. ¿Qué significa? Planos y ángulos son **puntos de vista**. Puntos de vista que los autores usan para contarnos algo más que no está puesto en texto explícito en la obra.

Antes de seguir, es bueno recordarles a los estudiantes que vamos a trabajar con otro espacio curricular. Cuando expliquemos los distintos planos y ángulos, podemos agregar ejemplos sobre la cantidad de información que cada plano ofrece al lector y tender puentes con algún contenido del espacio con el que estemos trabajando. Por ejemplo: explicar el plano general como la visión completa de una célula.

Plano general. Es el plano más alejado y abarcativo, se suele usar para establecer espacios o lugares donde están nuestros personajes, permite establecer escalas de tamaño y conocer rápidamente el contexto donde sucede la acción. Si necesitamos dispensar mucha información, pero no entrar en detalle, este plano es útil.



Fuente: Oesterheld y Solano López (1957-1959)

Plano entero. Muestra un personaje en toda su extensión y de pie. Es un plano que permite mostrar a los personajes de manera clara y completa, para que el lector conozca y recuerde cómo se ve y retenga esa información a lo largo de la obra. Le otorga importancia y presencia. También pueden existir planos enteros de objetos, que nos indican que hay que prestarle atención al objeto porque es de importancia.



Fuente: Oesterheld y Solano López
(1957-1959)



Plano americano. Este plano “corta” a la figura alrededor de la rodilla. Cumple una función similar al plano entero y permite al dibujante agregar más detalles por ser un plano más corto. Se enfatiza y permite “imponernos” al personaje. Se usa solo con humanoides.

Fuente: Millar y Bachalo (2002)

Plano medio. Corta desde la cintura y se usa para establecer acciones que lleva a cabo un personaje. Es un plano que nos pone a una distancia media con el personaje y la acción. Se puede considerar transicional, ya que habilita el ir hacia adelante o hacia atrás en la próxima viñeta.



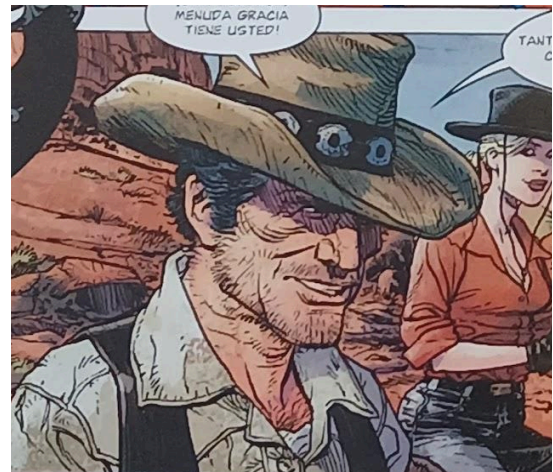
Fuente: Morrison y Williams (2005)

Plano medio corto. Un plano más cercano, sin llegar a ser un primer plano, nos permite ver detalles del personaje y sus acciones.



Fuente: Casey y Churchill (2001)

Primer plano. Plano de “retrato”. Su función es mostrar la cara de un personaje, permite establecer quién específicamente está hablando en una viñeta y nos permite visualizar la cabeza completa y parte de los hombros.



Fuente: Morrison y Williams (2005)

Primerísimo primer plano y plano detalle. El último plano es el plano detalle y, si es sobre un rostro, será un primerísimo primer plano. Este plano es el que más se acerca a los personajes u objetos, tiene como objetivo mostrarnos algo importante para la trama o algo significativo. Cuando es sobre un rostro, es un plano que se usa para enfatizar aspectos dramáticos. El rostro queda parcialmente cubierto y no se ve completo.



Fuente: Moore, Veitch, Alcalá (1987)

Este tema debería relacionarse con lo visto en la clase anterior respecto de las secuencias, en tanto que estas avanzan de lo particular a lo general, es decir, casi siempre, muestran primero planos amplios y luego, a medida que avanzan las acciones y ofrecen más información, lo hacen con planos más cercanos.

Los planos crecen desde lo general hasta lo particular; hacen viajar nuestra mirada de lo extenso a lo estrecho; vamos de lo distante a lo más cercano.

Los **ángulos** funcionan para establecer relaciones entre personajes, con fines dramáticos o para establecer contextos espaciales. También son el punto de vista del lector de la historieta, moviéndonos por encima o por debajo de los personajes y objetos en la viñeta.

Ángulo picado. Este ángulo nos sitúa por encima de los personajes, como si estuviésemos parados más arriba. Suele usarse para mostrar a los personajes en una situación vulnerable, generar empatía o establecer un objeto o situación que está elevada en relación con los personajes. En contextos menos dramáticos, un ángulo picado puede usarse para presentar vistas aéreas.



Fuente: Jenkins y Ramos (2003)

Ángulo contrapicado. El ángulo opuesto al picado. Nos presenta a los personajes y objetos por encima de nuestra mirada y los hace parecer más grandes e imponentes, y nos hace sentir más pequeños. Sirve para presentar edificios u otros objetos masivos vistos desde el suelo. Se exageran las alturas.



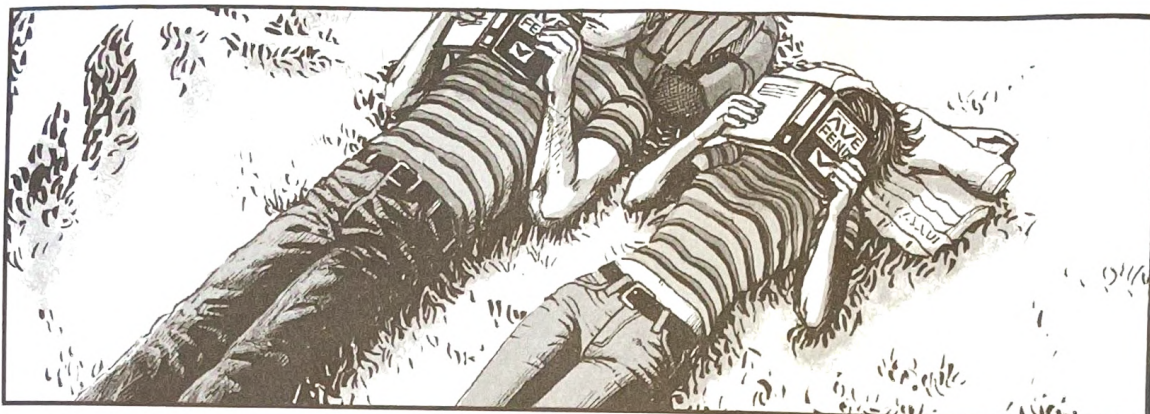
Fuente: Morrison, Truog, Hazlewood (1990)

Ángulo convencional o normal. Nos sitúa a la misma altura y nivel que los personajes, “como si estuviéramos ahí”. Es un ángulo 0, paralelo al piso y el que más intenta simular la mirada de una persona, por lo que puede ser tomado por un ángulo simple y neutro, cuando tiene carga de significados sutiles, pero potentes. El ya mencionado “estar ahí”, al que se le suma una carga de cercanía con los personajes u objetos en cuadro.



Fuente: Oesterheld y Solano López (1957-1959)

Ángulo cenital. Vista de 90° que sirve para establecer relaciones personaje-espacio y su contexto, pero también empequeñece a los personajes y nos aleja de ellos. Puede usarse para hacerlos ver insignificantes. Este ángulo se conoce también como “vista de pájaro”.



Fuente: Sanz (2009)

Ángulo nadir. Ángulo opuesto al cenital. Nos pone observando de abajo hacia arriba. Ambos ángulos son expresiones extremas de los ángulos picado y contrapicado, respectivamente, y evocan sentimientos de opresión y angustia o falta de poder.



Fuente: Lieberman, Barrionuevo, Portella (2004)

Ángulo aberrante. Este ángulo se “tuerce” en relación con la línea horizontal, da sensación de inestabilidad, urgencia o movimientos rápidos y súbitos. Algunas veces, se usa con el fin de mostrar estados psicológicos en un personaje, como el pánico o la locura, y nos lo hace sentir, dado que la línea de horizonte se vuelve oblicua y fuerza nuestra relación con la composición.



Fuente: Jenkins y Ramos (2003)

Planos y ángulos poseen cualidades estéticas y permiten informar, de una manera directa, relaciones de escala, distancia y localización de los personajes, pero también tienen un sentido que excede lo explícito en la composición de la viñeta y de la historia que representan.

Su uso permite a los autores enfocarse en un aspecto que desean mostrar con lujo de detalles. Un rostro y su expresión, lo enorme que puede ser un lugar, un elemento que se esconde de los demás personajes o que aún no ha sido tomado en cuenta. Quedan todos a la vista del espectador. Estos elementos, en otro nivel, son subjetivos. Proponen al lector nuevas perspectivas y puntos de vista, cargados de sentidos.

Los ángulos en los que una viñeta se dispone aportan información sobre el estado de ánimo, atmósfera o estabilidad de un personaje, pero también relaciones de poder e interés. Los ángulos que se elevan por encima del ángulo convencional pueden dar a los lectores sensaciones de que esos personajes u objetos están indefensos o carecen de fuerza; mientras que los planos que se hunden debajo del ángulo convencional ponen al lector en una situación de tensión y de falta de poder con respecto a los personajes, que parecen alzarse por encima de todo.

Los planos son, además, diferentes distancias desde las cuales contemplar la escena, la imagen, diferentes acercamientos a la información. Un plano abierto contiene mucha información a nivel general. Un primer plano nos da información particular. Cada plano intermedio significa incrementos en lo puntual de la información.

Es importante remarcar las relaciones de punto de vista, y acercamiento y alejamiento respecto de la información en ángulos y planos. Esto será retomado en clases próximas, ya que es importante para la producción de historietas.

Actividad 2

Como actividad de cierre para estas dos clases, vamos a trabajar con algunas situaciones que pueden transformarse en un esbozo para una historieta, partiendo de algunas situaciones simples como disparador:

- Un personaje caminando por la calle encuentra un libro extraño.
- Un personaje discute con su familia y decide marcharse hacia las montañas.
- Un personaje recibe un premio.

1. Elijan una de las situaciones y piensen cómo terminaría.
2. Piensen cómo contar esa breve historia usando imágenes. ¿Qué tipos de planos y angulaciones elegirían para representar la historia? Escriban un texto para justificar las decisiones.
3. Si se animan, dibujen un boceto donde pueda verse la situación elegida a partir del uso de planos y ángulos que consideraron más adecuados para contarla.

Esta actividad puede llevarse a cabo usando las situaciones de ejemplo. En el caso de estar trabajando con otro espacio curricular, recomendamos sustituirlas por contenidos de la materia con la que se comparte el proyecto. Esto allanará el camino a la consigna final y pondrá a los estudiantes en situación de pensar estrategias para representar secuencias basadas en la información de la materia con la que trabajan.



Clase 3. La imagen escrita

Actividad 1

A continuación se observa una tabla con imágenes tomadas de diversos cómics. Esta es la primera tabla de una serie que se encuentra en la sección “Imágenes” para imprimir al final del documento con el fin de que puedan repartirles a los estudiantes (pueden repartirse todas las tablas o seleccionar algunas). Las imágenes muestran diferentes elementos que permiten vehiculizar el texto escrito. Invitaremos a los estudiantes a describirlos con sus propias palabras para, luego, crear un concepto más acabado de cada elemento.

Observen las imágenes en la siguiente tabla:

- Sinteticen los elementos de texto que pueden observar en cada ejemplo.
- Puntualicen qué característica les llama la atención.
- Cuando la clase finalice, completarán con el nombre correspondiente de cada elemento para exposición de diálogos y textos en la última columna.

IMÁGENES	DESCRIBAN LO QUE VEN	¿QUÉ ELEMENTO ESTÁ PRESENTE?
 <p>A</p>		
 <p>B</p>		

- A - "Uncanny X-Men", vol 1, #400. (2001). Joe Casey, Cully Hammer y otros.
- B - "Batman Gotham Knights", vol 1, #37. (2003). Scott Beatty y Roger Robinson.
- C - "Uncanny X-Men", vol 1, #405. (2002). Joe Casey y Sean Phillips.
- D - "Spectacular Spider-Man", vol 1, #4. (2003). Paul Jenkins y Humberto Ramos.

En esta clase nos dedicaremos a aprender el uso del texto en el lenguaje de la historieta. Los estudiantes deberán ir describiendo los elementos que observan en las viñetas de manera sintética, haciendo énfasis en características particulares que les llamen la atención. El objetivo es reconocer, identificar y, eventualmente, asimilar los diferentes elementos gráficos que sirven de vehículo para la palabra escrita en el cómic.

A continuación, se ven las características de cada elemento. Luego, completarán las tablas nombrando los elementos que aparecen en los ejemplos. Esta tabla permite tener una referencia de los elementos para mostrar el texto en situaciones diferentes.

Globos de diálogo o bocadillos

- ¿Qué característica tienen en común los globos de diálogo que estamos viendo?

El globo de diálogo o bocadillo es un elemento que se asocia rápidamente al lenguaje del cómic. Contiene los diálogos de los personajes y, tradicionalmente, posee forma ovalada de blanco sólido, con líneas de contorno y texto en tinta negra. Es un elemento visual que contiene texto.

Existen variantes para marcar lo que en el lenguaje oral serían cambios en el volumen o patrón de voz. Gritos, susurros o tos se representan en formas particulares. Anotamos en nuestras tablas los ejemplos de estas variantes.

Cajas de texto y voz en *off*

- ¿Qué características tienen las cajas de texto?

Las cajas de texto son destinadas para la narración y las voces en *off*. Cumplen la función de contener el texto que no es expresado verbalmente por los personajes. Una función de las cajas es la de narrar; esta narración puede estar a cargo de un narrador omnisciente o bien de un personaje que les cuenta a los lectores. Algunas veces, servirá para poner a los lectores al tanto de una locación o tiempo específico. Las cajas de texto se usan para expresar los pensamientos de un personaje.

Onomatopeyas y otros signos gráficos

Las onomatopeyas poseen formas particulares de representar el sonido y el ruido. Son la representación visual de un sonido particular y característico. Se caracterizan por ser textos de gran tamaño. Intentan transmitir, en forma visual, aspectos intrínsecos de ese sonido. Si el sonido es estridente, se representa con fuentes con líneas quebradas y ángulos agudos. Un sonido ululante, con letras onduladas. El golpe seco, con letras sólidas y con líneas y ángulos rectos. El color es importante en la onomatopeya como signo visual. Suelen usarse colores que contrastan y resaltan en relación con la coloración general de la página.

Textos dentro de la historia

El texto también puede presentarse en forma de texto impreso en el mundo donde transcurre la historia, que es posible de ser “leído” por los personajes. Carteles, placas, diarios, libros, grafitis: cualquier expresión escrita que pertenezca al mundo donde transcurre la historia.

Actividad 2

Observen detenidamente las siguientes páginas tomadas de un cómic de “Capitán América”. Prestemos atención a las acciones que suceden en cada viñeta.



Fuente: Jurgens (2001)

- Narren lo que entienden a partir de lo que se ve en las viñetas.
- Piensen diálogos posibles, narraciones y sonidos que puedan completar las viñetas.
- Dibujen globos o bocadillos de diálogo, cajas de texto y onomatopeyas en donde poner los textos.
- Justifiquen las decisiones que tomaron para generar la narración.

Este ejercicio es una integración de las dos primeras clases y nos permite ver si los elementos del lenguaje del cómic están siendo comprendidos e incorporados. En este punto, se puede hacer un breve repaso de lo visto hasta el momento en las clases; esto les permitirá a los estudiantes concentrar el esfuerzo en la tarea de narrar la página.

Clase 4. Creamos historietas

En esta clase iniciaremos el proceso de creación de una obra propia con la utilización del lenguaje de la historieta. Como hemos visto en las clases anteriores, los elementos que estudiamos permiten que la historieta sea un vehículo para la información, pero es momento de pensarlos con una vuelta de tuerca. Hasta el momento, hemos visto cómics que proponen una narrativa de ficción (en particular, historias de superhéroes para los ejemplos de esta secuencia), aunque no es el único propósito discursivo de este lenguaje.

Esta etapa de la secuencia requiere el trabajo con otro espacio, como se explicita en la Clase 1. Las actividades de esta clase requieren indagar, procesar y profundizar en información y en contenidos más allá de los propios de artes, y cada espacio requiere ciertos tipos de tratamientos usando el lenguaje del cómic.

Para empezar, debemos pensar qué vamos a contar: juntar la información que queremos dar a conocer, seleccionar lo más importante y darle orden.

Actividad 1

La tarea será ahora trabajar en una historieta creada por ustedes, para eso deberán juntarse en grupos de tres integrantes. Antes de empezar, tendrán que tener en cuenta:

- Deben desarrollar su propuesta tomando como punto de partida los contenidos que venimos trabajando en el espacio curricular compartido.
- Junto con los docentes de ambos espacios, irán organizando la información que planean llevar a la historieta.
- Si necesitan refrescar los usos de un elemento, pueden recuperar los contenidos vistos en clases anteriores.
- Justifiquen sus decisiones, tomen notas y trabajen de manera colaborativa. Siempre pueden acudir a sus pares y a docentes por sugerencias y correcciones. Deben poder defender lo que decidieron.

1. Organicen los contenidos por trabajar teniendo en cuenta:
 - a. Esta obra no debe ser menor a las dos páginas, pero no puede exceder las cinco.
 - b. Deberán jerarquizar la información que van a presentar.
2. Realicen un primer boceto de las páginas.
 - a. Como sugerencia, calculen entre cinco y nueve viñetas por página.
 - b. Utilicen, para este primer borrador, hojas de carpeta u hojas A4.
3. Utilicen los elementos del lenguaje de la historieta para expresar la información.
 - a. No es necesario usar todos y cada uno de los elementos, pero deben poder justificar por qué usan ciertos elementos y por qué descartan otros.
 - b. Cuando el grupo decida que el borrador está listo y la información presentada, viñeta a viñeta, es clara, coherente y secuenciada, realizar el trabajo definitivo.
4. Pueden trabajar con lápices, lapiceras, témperas, crayones, acrílicos, en soporte papel o digital.

Sugerimos a los docentes que contemplen los materiales y soportes desde la disponibilidad y presupuestos que tengan disponibles. Como opción, se puede trabajar en soporte papel, con diferentes formatos y tamaños, dependiendo de si se quiere exponer en paredes o se planea hacer una publicación estilo "fanzine". Otra posibilidad es trabajar directamente en entornos digitales, en los cuales se pueden explorar diferentes programas de edición de imagen y medios de publicación: páginas web, revistas digitales o PDF. Las técnicas para trabajar y los materiales pueden variar: desde lápices y témpera o acrílico hasta obras con recortes de papel, técnica mixta, pintura, dibujo digital, etcétera. Estas sugerencias -bajo ninguna circunstancia- sobrepasan la decisión del docente en su aula, tanto para soportes como materiales, técnicas que sus estudiantes conocen y qué caminos estéticos desean explorar en las producciones. Otras veces, los contenidos y temas elegidos nos pueden exigir cierto tratamiento estilístico y una serie de materiales y soportes particulares.

5. Una vez que hayan organizado los bocetos de lo que será una aproximación al cómic, inician el trabajo de pasar en limpio.

Esta actividad puede extenderse más allá de esta clase, lo cual es esperable dada la naturaleza del trabajo.

Para la presentación de las producciones, se puede organizar una jornada en la cual entregar los trabajos a toda la escuela, preferentemente, en formato digital. La producción posee un fin de divulgación de los contenidos con la utilización de un lenguaje nuevo, que aporta elementos novedosos para construir sentidos.

Referencias

- Beatty, S. y Robinson, R. (2003). *Batman: Gotham Knights, vol 1, #37*. California: DC Comics.
- Casey, J. y Churchill, I. (2001). *Uncanny X-Men Vol 1 #396*. Nueva York: Marvel Comics.
- Casey, J., Hammer, C. y otros. (2001). *Uncanny X-Men Vol 1. #400*. Nueva York: Marvel Comics.
- Casey, J. y Garney, R. (2002). *Uncanny X-Men Vol.1 #401*. Nueva York: Marvel Comics.
- Casey, J. y Phillips, S. (2002). *Uncanny X-Men Vol 1. #405*. Nueva York: Marvel Comics.
- Gaiman, N. y Vess, C. (1990). *The Sandman Vol 2 #19*. California: DC Comics.
- Jenkins, P. y Ramos, H. (2003). *Spectacular Spider-Man vol 1 #*. Nueva York: Marvel Comics.
- Jenkins, P. y Ramos, H. (2003). *Spectacular Spider-Man Vol 1 #4*. Nueva York: Marvel Comics.
- Jenkins, P. y Ramos, H. (2003). *Spectacular Spider-Man Vol 1 #5*. Nueva York: Marvel Comics.
- Jones, B. y Romita, J. (2002). *The Incredible Hulk vol.2 nº 35*. Nueva York: Marvel Comics.
- Lieberman, A. y Barrionuevo, A. (2004). *Batman: Gotham Knights Vol 1 #52*. California: DC Comics.
- Loeb, J. y Lee, J. (2003). *Batman Vol 1 #611*. California: DC Comics.
- Loeb, J. y Lee, J. (2003). *Batman Vol 1 #613*. California: DC Comics.
- McCloud, S. (1995). *Cómo se hace un cómic: El arte invisible*. Madrid: Ediciones B.
- McFarlane, T. (1990). *Spider-Man Vol 1 # 2*. Nueva York: Marvel Comics.
- Millar, M. y Bachalo, C. (2002). *Ultimate X-Men Vol. 1 #18*. Nueva York: Marvel Comics
- Morrison, G. y Truog, C. (1990). *Animal Man #2 (1990)*. California: DC Comics.
- Morrison, G. y Williams III, J. (2005). *Seven Soldiers of Victory Vol 1 #0*. California: DC Comics.
- Moore, A., Bissette, S. y Totleben, J. (1984). *Swamp Thing Vol 2. #23*. California: DC Comics.
- Moore, A., Bissette, S. y Totleben, J. (1984). *Swamp Thing Vol 2. #24*. California: DC Comics.
- Moore, A., Veitch, R. y Alcalá, A. (1987). *Swamp Thing Vol.2 #61*. California: DC Comics.
- Oesterheld, H., Solano López, F. (1957-1959). *El Eternauta*. Buenos Aires: Editorial Frontera.

Enlaces de interés

- [Logicomix. Una búsqueda épica de la verdad](#)
- [Historietas por la Identidad](#)
- [El Eternauta \[I, II, III\]](#)
- [Patton y Cannon. Filosofía en Viñetas](#)



FICHA TÉCNICA

Secuencia: Historietas: secuencias, planos y globos

Nivel: Secundario / Ciclo Orientado

Cursos sugeridos: 4.º, 5.º y 6.º año

Espacio curricular: Educación Artística - Artes Visuales

Eje curricular

- En relación con las prácticas del lenguaje visual.

Objetivos

- Encontrar en el arte y en el lenguaje de las Artes Visuales medios para comprender el mundo y crear sentidos acerca de él.
- Proponer diversidad de formas de producción y comunicación vinculadas con las artes visuales, que involucren tecnologías propias del nuevo entorno social y cultural.

Aprendizajes y contenidos

- Conocimiento de prácticas de las artes visuales contemporáneas, y sus posibilidades expresivas e interpretativas, a través de la indagación en medios gráficos y virtuales.
- Creación y recreación de producciones visuales a partir de la técnica del dibujo, estableciendo relaciones con el lenguaje verbal.
- Conocimiento de procedimientos constructivos, criterios compositivos y componentes del lenguaje visual.
- Reconocimiento y análisis de producciones en las artes visuales tradicionales y no tradicionales en diferentes ámbitos.

Sobre la producción de este material

Los materiales de *Hacemos Escuela* se producen de manera colaborativa e interdisciplinaria entre los distintos equipos de trabajo.

Autoría: Juan Salazar Adrover

Equipo de producción de materiales hipermediales y audiovisuales

Didactización: Lucrecia Stival

Corrección literaria: Juan Pablo Spinassi

Diseño: Carolina Cena

Coordinación de producción: María Florencia Scidá

Coordinación general: Paula Fernández, Luciana Dadone y Ana Gauna

Coordinación de *Hacemos Escuela*: Fabián Iglesias

Citación:

Salazar Adrover, J. y equipos de producción del ISEP. (2025). Historietas: secuencias, planos y globos. *Hacemos Escuela*. Para el Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba.

Este material está bajo una licencia Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0 Internacional.



COMUNIDAD DE PRÁCTICAS: **La clase en plural**

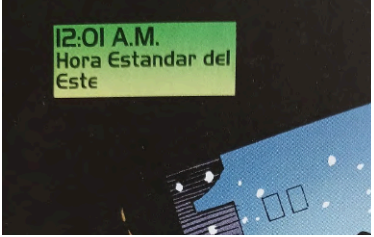
La Comunidad de prácticas es un espacio de generación de ideas y reinención de prácticas de enseñanza, donde se intercambian experiencias para hacer escuela juntos/as. Los/as invitamos a compartir las producciones que resulten de la implementación de esta propuesta en sus instituciones y aulas, pueden enviarlas a hacemosescuela@isep-cba.edu.ar.




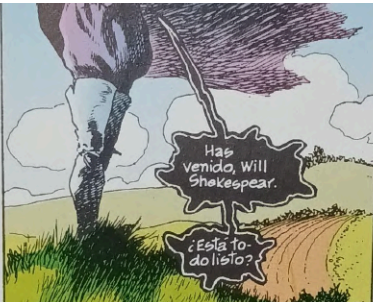
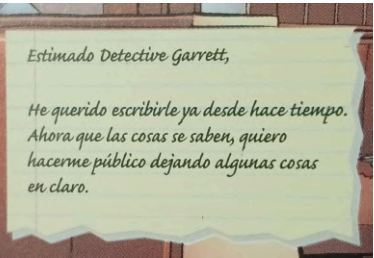

Los contenidos que se ponen a disposición en este material son creados y curados por el Instituto Superior de Estudios Pedagógicos (ISEP), con el aporte en la producción de los equipos técnicos de las diferentes Direcciones Generales del Ministerio de Educación de la provincia de Córdoba.



Imprimibles

IMÁGENES	DESCRIBAN LO QUE VEN	¿QUÉ ELEMENTO ESTÁ PRESENTE?
 <p>NO TE PONGAS COMODO. NOSOTROS TAMPOCO PASAMOS MUCHO TIEMPO ACA</p> <p>TU MISMO LO DISTE. VA NO ESTAS MAS EN LA ESCUELA. TE GANASTE TU DIPLOMA.</p> <p>POR DECIRLO ESI</p> <p>A</p>		
 <p>12:01 A.M. Hora Estandar del Este</p> <p>B</p>		
 <p>KURT!</p> <p>NO!</p> <p>C</p>		
 <p>FZZZ</p> <p>FZZAK</p> <p>D</p>		

- A - "Uncanny X-Men", vol 1, #400. (2001). Joe Casey, Cully Hammer y otros.
- B - "Batman Gotham Knights", vol 1, #37. (2003). Scott Beatty y Roger Robinson.
- C - "Uncanny X-Men", vol 1, #405. (2002). Joe Casey y Sean Phillips.
- D - "Spectacular Spider-Man", vol 1, #4. (2003). Paul Jenkins y Humberto Ramos.

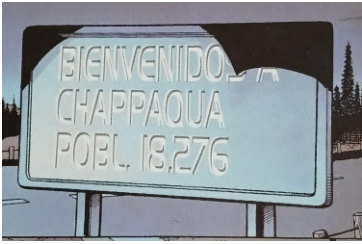
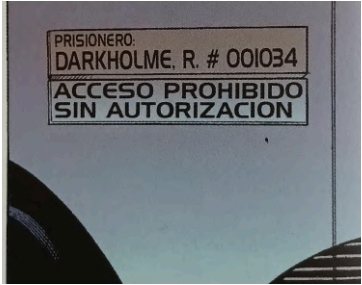
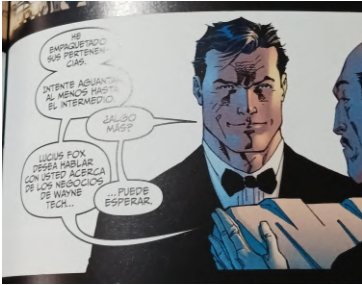

IMÁGENES	DESCRIBAN LO QUE VEN	¿QUÉ ELEMENTO ESTÁ PRESENTE?
 <p>MI SENTIDO ARÁCNIDO HA ESTADO ZUMBANDO MÁS FUERTE A MEDIDA QUE ME MUEVO HACIA EL ESTE.</p> <p>PERO SE HACE CADA VEZ MÁS DIFÍCIL PODER FOCALIZARLO Y...</p>		
 <p>Has venido, Will Shakespear.</p> <p>¿Está todo listo?</p>		
 <p>Estimado Detective Garrett,</p> <p>He querido escribirle ya desde hace tiempo. Ahora que las cosas se saben, quiero hacerme público dejando algunas cosas en claro.</p>		
		

E - Spider-Man Vol. 1 #2 (1990) - Todd McFarlane

F - The Sandman Vol 2 #19 (1990) - Neil Gaiman, Charles Vess

G - Spectacular Spider-Man Vol 1 #4 (2003) - Paul Jenkins, Humberto Ramos.

H - Batman Gotham Knights Vol 1 #37 (2003) - Scott Beatty, Roger Robinson.



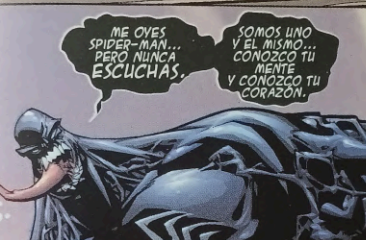

IMÁGENES	DESCRIBAN LO QUE VEN	¿QUÉ ELEMENTO ESTÁ PRESENTE?
 <p>I</p>		
 <p>J</p>		
 <p>K</p>		
 <p>L</p>		

I - "Uncanny X-Men", vol.1, #401. (2002). Joe Casey y Ron Garney.

J - "Uncanny X-Men", vol.1 #401. (2002). Joe Casey y Ron Garney.

K - "Batman", vol. 1, #613. (2003). Jeph Loeb y Jim Lee.

L - "Ultimate X-Men", vol. 1, #18. (2002). Mark Millar y Chris Bachalo.

IMÁGENES	DESCRIBAN LO QUE VEN	¿QUÉ ELEMENTO ESTÁ PRESENTE?
 <p>M</p>		
 <p>N</p>		
 <p>O</p>		
 <p>P</p>		

M - "Spectacular Spider-Man", vol 1 #. (2003). Paul Jenkins y Humberto Ramos.

N - "Swamp Thing", vol 2, #23. (1984). Alan Moore, Stephen Bissette y John Totleben.

O - "Spectacular Spider-Man", vol 1, #5. (2003). Paul Jenkins y Humberto Ramos.

P - "Batman", vol 1, #611. (2003). Jeph Loeb y Jim Lee.