

CURSO DE PROMOCIÓN Y EXTENSIÓN EDUCATIVA

Elaboración de cómics

(60 horas)

1. JUSTIFICACIÓN

El cómic es un instrumento valioso para el proceso de aprendizaje porque es un soporte dinámico para el lenguaje que aúna en un espacio limitado muchas áreas (gramática, pragmática, sociolingüística, etcétera) y ocupa un papel relevante dentro de la comunicación ya que supone la articulación de distintas formas de expresión: la escritura, la iconografía y las onomatopeyas, en distintos contextos culturales.

El cómic es un soporte motivador puesto que es eminentemente visual. Las imágenes ayudan a los estudiantes en el proceso de aprendizaje [Anderson y Krathwohl, 2001: recordar, comprender, analizar, aplicar, evaluar (comprobar/criticar) y crear]. Es un soporte polifacético porque no se limita a un ámbito exclusivo.

Históricamente, el cómic ha estado presente en casi todas las culturas y épocas, desde las pinturas rupestres o los jeroglíficos egipcios hasta la era actual de la tecnología. Es posiblemente el máximo representante del uso de imágenes gráficas con una finalidad narrativa y la narración es el fundamento lingüístico de la historieta, la base del soporte de la creatividad.

En la actualidad, podemos realizar la elaboración de un cómic a la vieja usanza (con dibujos a mano) y/o ayudados de recursos que nos ofrecen las nuevas tecnologías: programas y webs de creación de cómics, programas de dibujo y presentaciones, uso del escáner e impresora, etcétera.

Los cómics pertenecen a nuestro mundo cultural y no se puede prescindir de ellos pues transmiten valores. Es preciso crear conciencia de que se pueden utilizar lenguajes plásticos a la vez que literarios para narrar y comprender la naturaleza y la sociedad.

Los esquemas elementales de lectura de las historietas ayudan a fijar el esquema de lateralidad y lectoescritura a la vez que ayudan a adquirir un sentido de ordenación espacio temporal de los documentos.

Mediante el curso se crea un espíritu crítico analizando qué se cuenta, su comprensión, interés, cómo se cuenta, elementos emotivos y humorísticos, personajes y relaciones, mensajes ocultos, valores subyacentes, coherencia del dibujo, atractivo en la página, facilidad de lectura, distribución temporal, cambio de lugares, elementos para dar saltos en el tiempo, encuadres y fondos, grises y color, suficiencia de los textos, etcétera.

El curso comprende una parte teórica sobre su historia, nacimiento, desarrollo, tipos, elementos, herramientas y programas de ordenador para la creación de cómics y una parte práctica, con la elaboración de un cómic.

2. RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS CLAVE

Competencia en comunicación lingüística: Se alcanzan conocimientos que mejoran la capacidad lingüística en la adquisición de vocabulario, comprensión lectora, producción escrita, conocimiento de la gramática, uso de la ortografía, entonación y diálogo.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología: se aplican conceptos como la proporción, gráficas o escalas, entre otros.

Competencia digital: actualmente resulta imprescindible la utilización de recursos como el ordenador, escáner e impresora. Las actuales tendencias en el diseño, dibujo y literatura requieren de programas y webs de dibujo y elaboración de cómics, presentaciones, etcétera.

Competencias sociales y cívicas: se desarrollan capacidades relacionadas con la valoración del propio trabajo y la del resto del aula, así como el trabajo en grupo. Se adquiere la capacidad y la habilidad para interactuar con el mundo físico (tanto en sus aspectos naturales como en los generados por la acción humana) y crear, de modo que se facilite la comprensión de sucesos, la predicción de consecuencias y la actividad dirigida a la mejora y a la preservación de las condiciones de vida. Incorpora formas de comportamiento individual que capacitan a las personas para convivir en una sociedad cada vez más plural, relacionarse con los demás, cooperar, comprometerse y afrontar los conflictos.

Conciencia y expresiones culturales: a través de la creación de personajes e historias propias haciendo uso de los contenidos y elementos plásticos. Competencia cultural, artística y tecnológica en cuanto a la creación de cómics. Permite apreciar, comprender y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de disfrute y enriquecimiento personal. Supone igualmente apreciar la expresión de ideas, experiencias o sentimientos de forma creativa.

Aprender a aprender: aprendiendo a interpretar, generar y evaluar la información, a tomar decisiones y resolver problemas, al trabajo en equipo, planificación y organización de actividades, conocimiento de los diferentes recursos y fuentes de información. El alumno valora su proceso de aprendizaje y es capaz de corregirlo si es necesario.

Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor: mediante la iniciativa para tomar decisiones y asumir responsabilidades, valorando el esfuerzo y la superación de dificultades y practicando iniciativas emprendedoras en los diferentes ámbitos de la vida. A partir de la producción y participación en las actividades, serán capaces de aprender a dirigir su aprendizaje de forma autónoma, a elaborar su propio cómic.

3. ASPECTOS INNOVADORES

La elaboración de cómic es un curso que abarca distintos aspectos de la producción de historietas, incluyendo el guion, dibujo, "concept art", anatomía expresiva, narrativa visual, encuadre, color... en el que se contemplan tanto las técnicas tradicionales como las nuevas digitales (ordenadores, tabletas o smartphone con programas y herramientas e-cómics), por lo que las clases se llevarán a cabo en aulas de informática.

En el curso el alumnado explora las técnicas aprendidas y desarrolla una historieta propia, asistidos por el profesorado y por la respuesta o reacción de sus compañeros (retroalimentación). Al finalizar el curso, las historietas de los alumnos se imprimen en una revista, con copias para todos y/o se publican en Internet.

Para ampliar el horizonte artístico de los estudiantes y ayudarles a definir un estilo propio, se incluye un análisis de las diversas corrientes de comics. La finalidad del curso es que el alumno sea capaz de desarrollar una historieta de principio a fin, que refleje una identidad propia de narrativa visual.

El cómic es básico a la hora de fomentar y desarrollar el gusto por la lectura, siendo su trabajo el mecanismo adecuado para establecer y colocar los cimientos del proceso y desarrollo cognitivo (Ortiz, 2009).

Francisco Ibáñez, creador y dibujante de los personajes de cómic Mortadelo y Filemón, en un periódico de tirada nacional afirmaba que “el cómic es el primer escalón hacia la gran literatura” y aunque en la actualidad los tebeos han desaparecido de los quioscos, permaneciendo únicamente en librerías especializadas, el cómic sigue siendo un género artístico muy apreciado por el público joven y por los adultos. Así, estudios de psicología y pedagogía han señalado al cómic como un interesantísimo medio de unión entre la imagen y la palabra.

4. OBJETIVOS

Los objetivos generales que se plantean con este curso son:

- Fomentar la capacidad de abstracción e imaginación.
- Realizar un trabajo dinámico e introducir la narrativa de forma atractiva.
- Mejorar el uso del lenguaje y la capacidad compositiva.
- Fomentar la creatividad, el arte, la lectura y el trabajo cooperativo.
- Entender diferentes modelos narrativos, viñeta, secuencia, narración paralela, flahs-back, todo lo necesario para crear (cineastas).
- Diferenciar la narración audiovisual (que está en función del tiempo) de la grafovisual (en función del espacio).
- Conocer y aplicar el uso de las tecnologías en la creación de cómics.

5. CONTENIDOS

Los contenidos a desarrollar en el curso son los siguientes:

- Historia y desarrollo del cómic. Los e-cómic.
- Elementos del cómic:
 - Lenguaje visual y gráfica (la imagen):
 - Dibujo: líneas, garabatos, modelos de dibujo inicial, diseño, el cuerpo humano y el animal, las caras, proporciones...

- Las expresiones: enfado, muy enfadado, satisfacción, alegría, euforia, tristeza, llanto, sospecha, aburrimiento, asombro, miedo, ...
- Estructura de la página.
- Viñetas, encuadre, planos (general, medio, largo, americano, corto, primer plano, en detalle...), ángulos (en picado, medio o normal, en contrapicado...), formato, color, dirección de lectura...
- Lenguaje verbal (la palabra): bocadillo (normales, gritos, susurros, pensamientos...), cartela, cartucho, uso de onomatopeyas, tipografía...
- Signos convencionales: metáforas, figuras y líneas cinéticas (movimiento, equilibrio, velocidad, giro, dirección, vibración...), signos de apoyo, ideogramas....
- El guion, fuerza de la imaginación.
 - El texto.
 - Planificación y desarrollo del argumento.
 - Coherencia.
 - Desglose del argumento en páginas y viñetas.
- Los personajes.
 - La idea del personaje, ¿qué valores debe tener?, ¿qué representa?
 - Planificación, diseño y descripción de los personajes.
 - Psicología de los personajes.
- Los materiales: papel, lápices, borradores, rotuladores, reglas, colores, tinta...
- Publicación de contenido. Tipos de licencias (Copyleft, Creative Commons, Copyright).
- Recursos tecnológicos: programas de dibujo, programas de presentaciones, generadores de cómic en ordenador (Cómico Life, Playcomic, FotoJet, Celtx, CreaCómics, Pixton, Stripgenerator, WriteComics, Canva...), escáner, impresora y fotocopidora.
- Elaboración de un cómic, desde los dibujos y gráficos hasta los textos.

6. METODOLOGÍA

El primer día se comenta el carácter introductorio del curso, los temas que se irán exponiendo y la posibilidad de acortarlos o alargarlos a sugerencia de los intereses comunes del alumnado.

Metodología expositiva y multidisciplinar en los elementos técnicos que permite un ahorro de tiempo para pasar a un trabajo centrado en el análisis y descubrimiento visual por parte del grupo, convirtiéndose en una clase abierta y activa.

La presentación y desarrollo de los contenidos se abordará desde distintos caminos, procurando la adecuación a las distintas capacidades cognitivas del alumnado, se utilizarán presentaciones de diapositivas, video, explicaciones magistrales, ordenador, Internet, lectura de textos y libros específicos, exposición de distintos pareceres, cascadas de ideas por parte del alumnado de una determinada cuestión etc.

Los contenidos se trabajarán a distintos niveles de profundización. Estos niveles vendrán marcados por la singularidad de cada alumno o de cada grupo de alumnado.

7. DURACIÓN DEL CURSO

El curso tendrá una duración total de 60 horas, distribuidas según las necesidades del alumnado y la disponibilidad horaria del centro de forma anual, cuatrimestral o bimestral.

8. MATERIALES

- Ordenadores y proyector, con acceso a Internet.
- Materiales de dibujo: papel, cartulinas, lápices, colores, rotuladores, gomas, reglas, tijeras, pegamento, mesa de dibujo...
- http://www.playcomic.es/spanish/dibujacomica_media.html
- <https://www.fotojet.com/es/features/misc/photo-comic.html>
- <https://www.celtx.com/index.html>
- <http://genmagic.net/repositorio/displayimage.php?pos=-45>
- <https://www.pixton.com/es/>
- <http://stripgenerator.com/>
- <http://writecomics.com/>
- <https://www.canva.com/>

9. EVALUACIÓN

9.1. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SU CONCRECIÓN

- Conocer el desarrollo de una historia de cómic.
- Identificar los elementos visuales del cómic.
- Utilizar adecuadamente el lenguaje.
- Explotar los elementos convencionales.
- Redactar y desarrollar un guion.
- Utilizar personajes adecuados para la historieta y el guion.
- Emplear los materiales tradicionales de dibujo.
- Aprovechar los recursos tecnológicos y las herramientas de elaboración de cómics online.
- Elaborar un cómic completo.

Para precisar estos criterios de evaluación, se verificará el nivel de adquisición de los contenidos en base a estos indicadores de concreción:

<i>Adquisición insuficiente</i>	El alumno no alcanza un mínimo aceptable y necesita una mejora sustancial.
<i>Adquisición básica</i>	El alumno alcanza un mínimo aceptable, aunque es susceptible de mejora.

<i>Adquisición excelente</i>	El alumno evidencia una adquisición excepcional, por encima del mínimo.
------------------------------	---

9.2. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Los procedimientos e instrumentos de evaluación serán variados, teniendo en cuenta la actitud activa ante el aprendizaje, así como el trabajo llevado a cabo en el aula y una verificación de conocimientos, poniendo el acento en la superación personal y evitando en la medida de lo posible la competitividad y la valoración excesiva de las calificaciones.

9.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Sobre los instrumentos antes referidos, se valorará, en primer lugar, que la asistencia a clase supere el 50% para que el alumnado pueda ser evaluado, de acuerdo con los siguientes porcentajes:

- Conocimientos adquiridos: 40%
- Trabajo realizado: 40%
- Actitud activa y participativa: 20%