TÍTULO:

EL CÓMIC

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:

Empatía; Autoestima; Identificación, expresión y regulación emocional; Toma de decisiones; Habilidades de relación; Pensamiento creativo.

ÁREA CURRICULAR:

Lengua Castellana y Literatura; Educación Plástica Visual y Audiovisual.

CONTEXTO ESCOLAR:

Plan Lector; Trabajo por proyectos; Convivencia escolar.

EDAD RECOMENDADA:

De 12 a 14 años.

SINOPSIS:

El cómic seduce tanto a grandes como a pequeños. En muchas ocasiones hemos soñado con parecernos a esos personajes que aparecen en ellos. Con esta actividad, somos nosotros los que vamos a crear un cómic, ideando los personajes, el argumento y el diseño gráfico del mismo mediante fotografías.

REFERENTE TEÓRICO: El cómic es un subgénero literario que, a su vez, es totalmente transversal con el arte, ya que en él aparece tanto el lenguaje oral como otro tipo de lenguajes no verbales y, además, es un excelente referente artístico en el que la creatividad del autor tiene rienda suelta para su expresión.

Además, en el cómic las emociones afloran con una gran viveza gracias a emoticonos y onomatopeyas que ayudan grandemente a la comunicación.

El cómic tiene, además, la ventaja de la rápida comprensión de las mismas y de la plena identificación lector-autor.

A través de esta actividad, igualmente se pretende que el alumno sea capaz de expresar sus emociones ante sus compañeros y, al mismo tiempo, empatizar con las de los demás, gracias al visionado de todas las restantes ejecuciones.

RAZÓN DE SER: Vamos a trabajar la expresión en sus facetas de comunicación verbal (palabras y oraciones) y no verbal a través de gesticulación, el empleo de onomatopeyas y líneas de expresión y la creatividad, mediante la realización de un cómic. La primera fase (elaborar el guión), la haremos en la clase de Lengua; y la segunda y tercera fase (Elaboración gráfica del cómic) en la clase de Plástica. Las viñetas estarán formadas por fotografías, y los alumnos serán los protagonistas de la historia. El protagonista debe ser un héroe real o imaginario.

Se sugiere incorporar esta actividad en una UBPI (Unidad Basada en Proyecto Interdisciplinar) cuya realidad es CAMBIAR NUESTRO MUNDO (The Avengers: Tú también puedes) para las asignaturas de Lengua y Educación Plástica. Los objetivos comunes a estas dos materias son:

1. Conocer nuestros superpoderes y nuestras superdebilidades.
2. Descubrir qué es querer y qué es poder.
3. Descubrir quiénes son nuestros héroes.
4. Colaborar con nuestros compañeros (dentro y fuera del aula).
5. Asumir responsabilidades para trabajar en equipo.

En definitiva, con esta actividad se pretende conocer un poco más el cómic como forma de expresión y de comunicación (visionado inicial), fomentar la creatividad literaria y plástica, la colaboración entre compañeros y el trabajo en equipo.

DESARROLLO:

1ª Fase

Preguntamos a los alumnos si leen de forma habitual. Vamos comentando en clase sus gustos literarios y cómo han ido variando sus lecturas desde que eran niños hasta la actualidad. Puede que durante esta puesta en común de sus lecturas alguno haya mencionado el cómic. Si esta mención no aparece, les presentamos el cómic como un subgénero literario de fácil lectura y de fácil comprensión que, además, puede ser objeto de distintas interpretaciones, según la subjetividad del lector.

También se entrega a cada grupo de alumnos una viñeta de distintos tipos de cómic (humor, superhéroes, manga, etc...) y ellos tendrán que intentar descifrar a cuál pertenece.

2ª Fase

Visionado del recurso audiovisual.

Una vez visualizado el recurso audiovisual, activamos los contenidos curriculares relacionados con la narración y los elementos del cómic.

3ª Fase

Se divide a los alumnos en grupos de 4 personas y cada uno de ellos asume un rol de trabajo cooperativo.

Entregamos a los alumnos una hoja con una tabla. En ella tienen que comenzar a crear el argumento relacionado con la temática de nuestra realidad "Cambiamos nuestro mundo", los personajes del cómic (el protagonista del cómic debe ser un héroe real o imaginario y tiene que haber por lo menos un personaje por cada miembro del grupo) y los diálogos de cada una de las viñetas. También tienen que describir cómo será el escenario o contexto en el que se desarrolla cada una de las viñetas. El diseño de las viñetas tiene que realizarse teniendo en cuenta que serán fotografías en las que ellos mismos interpretarán a los protagonistas de la historia.

Damos también a los alumnos unas premisas respecto al tamaño (viñetas) que tiene que tener el trabajo.

El cómic deberá tener una portada con el título de la historia, un mínimo de 10 viñetas (fotos) y un máximo de 20 y una página final de créditos (realizado por...; editado por...; idea original de.....; extras.....; etc.)

Ejemplo:

ARGUMENTO
Un malvado criminal se ha colado en el colegio para construir una bomba utilizando el laboratorio del colegio. Un grupo de jóvenes estudiantes de 1º de la ESO descubren sus malvados planes e intentarán detenerle. ¿Lo conseguirán?
DESCRIPCIÓN DE LOS PERSONAJES
El criminal enmascarado: Es un joven exalumno del colegio que quiere fabricar una bomba para destruir los parques recreativos de la ciudad. Alumno 1: ..... Alumno 2: ..... Alumno 3: ..... Policía: .....

Cartelera (Voz del narrador, si es necesario)	IMAGEN (cómo será la foto)	TEXTO (Qué dicen los personajes)
Viñeta 1		
El día en el colegio transcurría como cualquier otro, cuando de repente un grupo de alumnos que se había quedado estudiando en la biblioteca, escucharon un fuerte ruido en el piso de arriba.	Los alumnos (1, 2 y 3) sentados en una mesa de la biblioteca con libros y cuadernos con cara de extrañados por el ruido y alguno mirando hacia el techo.	Bocadillo con una onomatopeya del ruido. Cuadro con lo que cuenta el narrador. Alumno 1: ¿Qué ha sido ese ruido?
Viñeta 2		
Un hombre enmascarado ha entrado en el laboratorio	Se ve al villano del cómic en el laboratorio. El villano está en el suelo en con una de las rodillas en el suelo y las manos apoyadas en el suelo también. Una de las ventanas está abierta para simular que ha entrado por ella. Podemos alguna silla o banqueta tirada en el suelo para simular que es lo que ha hecho ruido.	Cuadro con lo que cuenta el narrador.
Viñeta 3		
Los alumnos subiendo por las escaleras	Los alumnos están en la escalera simulando que suben para averiguar que ha pasado. Ponen cara de miedo o de incertidumbre. El alumno 2 se lleva el dedo a la boca para pedir silencio.	Alumnos 2: Chisss....
Viñeta ...		

4ª Fase

Una vez realizada la parte de creación literaria del cómic, los alumnos comienzan con la parte gráfica.

Tiene que traer al aula todo el atrezzo necesario para realizar las fotografías que conformarán el cómic (gorras, máscaras, ropa deportiva, traje o vestidos, cuerdas, mochilas, bolsas, carpetas, teléfonos (no reales), carteles, cestas, elementos elaborados con cartón, etc.).

Cada grupo dispondrá de un dispositivo electrónico y podrá moverse libremente por todas las estancias del centro (sin entorpecer el trabajo del resto de compañeros y sin interrumpir en otras clases) para realizar las fotografías.

Tienen a su disposición 2 cromas (pared verde o blanca) y las aplicaciones VEESCOPE LIVE y CROMAVID para realizar fotografías que necesiten un fondo especial.

Los alumnos eligen una imagen para que sea el fondo de su fotografía y la añaden a la aplicación (veescope live o cromavid). Cuando se va a tomar una imagen con estas aplicaciones, la imagen deseada como fondo se hace visible cuando enfocamos al croma (y a todo aquello que tenga el mismo color). Ahora los alumnos solo tienen que ponerse delante del croma para simular que están en ese determinado sitio.

Logotipo de veescope live y de Chromavid

5ª Fase

Una vez realizadas las imágenes las editaremos con la aplicación PICS ART. Esta aplicación está disponible en el Play Store para Android y en App Store para iOS.

Logotipo de PICS ART

Esta aplicación nos permite editar las imágenes dándoles un aspecto más de cómic dibujado (Efectos mágicos).

Por ejemplo:

Abrimos la aplicación. Añadimos la imagen que queremos editar. Buscamos la pestaña "efectos" y dentro de esa pestaña elegimos "mágico". Aquí tenemos un montón de propuestas para nuestro cómic.

También, gracias a esta aplicación podemos crear cuadros de texto, globos de diálogo, onomatopeyas, etc.... y podemos también añadir imágenes prediseñadas que tiene la aplicación.

Una vez editadas las imágenes construimos el cómic en 2 formatos:

• 1º formato KEYNOTE

- Una diapositiva con la portada y el título.
- De 10 a 20 diapositivas que conforman el cómic.
- Una diapositiva final con los créditos (realizado por...; editado por...; idea original de.....; extras.....; etc.).

• 2º formato IPAGE

- Una hoja de portada.

- Las hojas que necesitemos para incluir las viñetas elaboradas (de 10 a 20). Para esta parte hay una hoja prediseñada que se llama "Poster pequeño escolar". Aquí podemos añadir más imágenes para conformar nuestro cómic.

- Una hoja de créditos (realizado por...; editado por...; idea original de.....; extras.....; etc.).

PROPUESTA DE CONTINUIDAD:

Somos creativos

Se pueden mostrar los resultados a otras clases.

Actividad diseñada por: María Quintana Ten. Colegio Concertado Menéndez Pelayo. (Castro-Urdiales Cantabria).