



Proyecto de un cómic

El objetivo del proyecto del cómic es guiar a los alumnos a explorar y expresarse ellos mismos y su entorno a través de los cómics. También fomentar que los alumnos utilicen la visualidad y otras formas de generar y presentar la información y las ideas. Además, el proyecto pretende repasar los conceptos básicos de los derechos de autor y aplicarlos en la producción personal.

El proyecto está relacionado con una amplia gama de conocimientos. La multialfabetización, la producción pictórica y lingüística, el uso y la interpretación de diferentes textos, así como la comprensión y aplicación de los principios de los derechos de autor forman parte de los objetivos y contenidos de los planes de estudios para todos los cursos y niveles de enseñanza. En el proyecto, puede hacerse trabajo en equipo entre diferentes asignaturas. El proyecto es idóneo, en particular, para la enseñanza de las artes visuales, así como la lengua española y la literatura.

A quién está dirigido: Primaria, ESO, Bachillerato, Formación Profesional

Duración: 2-3 clases

Qué se necesita:

- Revistas o publicaciones de cómics.
- Se buscarán materiales y se jugará a los juegos del Aula del Derecho de Autor en ordenadores/tabletas/teléfonos móviles.
- Papel.
- Utensilios de dibujo: lápices, rotulador de punta fina, borrador, regla, rotuladores, pinturas de madera, acuarelas, etc. para colorear el cómic.
- También puedes dibujar el cómic en el ordenador.

Las herramientas relacionadas con el tema se encuentran en:

- Vídeo de creadores de cómics.
- Material en línea del Aula del Derecho de Autor (juegos sobre los derechos de autor, resúmenes, materiales para el profesor).
- Máquina de resúmenes.

Objetivos de aprendizaje:

- Guiar al alumno para que conozca las diferentes formas de comunicación pictórica y utilizar los medios de influencia visual en su trabajo.
- Animar al alumno a producir y usar distintos textos y expresar sus observaciones e ideas a través de la producción pictórica.
- Animar al alumno a desarrollar su lenguaje e imaginación con ayuda de la expresión pictórica y lingüística.
- Animar al alumno a probar diferentes técnicas y practicar distintas formas de expresión visual y lingüística.
- Aprender a comprender los principios básicos de los derechos de autor, sus propios derechos como autor, así como el uso de las obras de otras personas respetando los derechos de autor.

1 ABRIR EL TEMA Y ELECCIÓN DEL TEMA

Un cómic es una obra literaria y de artes visuales protegida por derechos de autor. El autor recibe los derechos de autor por su cómic y también el editor tendrá derechos.



¿Qué significan los derechos de autor?

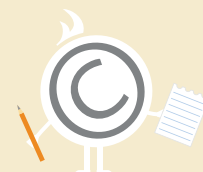
Los derechos de autor significan que, como autor, puedes decidir cómo deseas compartir o publicar la obra que has creado y cómo pueden usarla otras personas. Los derechos de autor permiten que los autores de trabajos creativos, como escritores, actores, cantantes, compositores y artistas visuales, reciban una compensación por su trabajo y puedan crear obras nuevas para que las disfrutemos. Puede encontrar más información sobre los derechos de autor en el apartado de Información sobre los derechos de autor del Aula.

¿Qué es un cómic?

En el cómic, se combina imagen, texto e historia. El personaje suele ser aventurero. El cómic avanza de una viñeta a otra. Normalmente se lee de izquierda a derecha. Los cómics mangas japoneses, que también son populares en España, se leen de derecha a izquierda.

Tareas:

1. Debatir sobre lo que es un cómic y qué significa cuando un creador de cómics obtiene los derechos de autor de su cómic.
2. Busca en cinco cómics y libros de cómics diferentes quién tiene los derechos de autor.
3. Escribe una carta a tu creador de cómics favorito. Puedes ponerte en contacto con él a través de la editorial y muchos autores también tienen sus propias páginas personales donde puedes encontrar su dirección de correo electrónico. Pregúntale qué significan los derechos de autor para él. También podéis escribir al autor toda la clase junta.
4. Aprende los derechos de autor jugando en el Aula del Derecho de Autor. Hay juegos propios para los diferentes cursos y niveles de enseñanza.
5. Piensa en temas para tu propio cómic. También puedes hacer la selección de temas como deberes para casa.



2 LLUVIA DE IDEAS Y GUIÓN // CREACIÓN DE LA HISTORIETA

Diseñar un cómic comienza con el desarrollo de la trama y la historia, así como la creación del personaje. En el cómic, los personajes pueden ser personas, animales, criaturas de cuentos de hadas o casi cualquier cosa.

Se escribe primero un guion (sinopsis) de la historia. La historia tendrá un comienzo (donde empieza todo), una parte central (un giro, una sorpresa) y un final (donde termina todo). Esto se colocará en viñetas en el cómic.

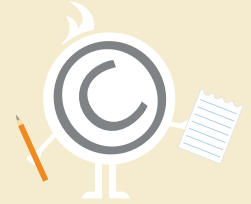
Tareas:

1. Considera cómo es tu personaje y qué personalidad tiene. Dibuja diferentes expresiones y posturas para tu personaje. También puedes describirlo verbalmente.

Consejo: Hojea distintos libros y revistas de cómics. Reflexionad juntos sobre cómo se representan los protagonistas o personajes en ellos, por ejemplo, qué expresiones y gestos tienen, cómo se reflejan los diferentes movimientos, qué signos y globos de diálogo se han utilizado, y cuándo la imagen ya habla por sí sola y no hacen falta globos.

2. Piensa de qué trata tu cómic. Puedes hacer un mapa de ideas o también una lluvia de ideas dibujando. Por ejemplo, haz dibujos individuales sobre el tema y organízalos en el orden que quieras. Piensa en cómo se desarrollaría la historia.

Consejo: La idea de la sinopsis se abre para los alumnos al buscar juntos una sinopsis de un cómic conocido y relatar brevemente la trama o idea del cómic.



3 DIBUJO

Para comenzar a dibujar un cómic, dibuja una cuadrícula de cómic. Se puede jugar con las cuadrículas, no todas tienen que ser regulares ni del mismo tamaño, ni siquiera es imprescindible que sean rectángulos. Para causar más efecto, puedes intentar omitir por completo el contorno de una viñeta. Podéis dibujar la cuadrícula de cómic vosotros mismos o imprimir la cuadrícula terminada (tres viñetas/seis viñetas).

Al diseñar y dibujar el cómic, es aconsejable pensar en los ángulos de visión y el alcance de la imagen: algunas de las viñetas pueden realizarse desde una perspectiva amplia. Por ejemplo, una imagen urbana grande, un bosque o algún otro paisaje. Los personajes también pueden retratarse de lejos, por otra parte, algunas de las imágenes pueden ser primeros planos de detalles

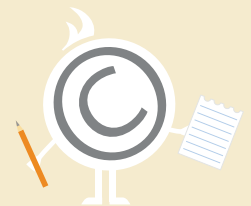
muy precisos. El personaje tampoco tiene que estar siempre en el centro de la viñeta o puede no aparecer en absoluto.

El tamaño original de un cómic suele ser mayor que el tamaño de publicación. Entre otras cosas, en una viñeta más grande, hay más espacio para dibujar y hacerlo con más detalle, y para escribir el texto en globos de diálogo con más claridad. Es recomendable escribir primero el texto y luego dibujar los globos de diálogo.

Haz un boceto de las viñetas y los globos de diálogo con lápiz. Para terminar, puedes repasar tu trabajo con un rotulador de punta fina, un pincel y colorear las imágenes y las viñetas si quieres. Al probar diferentes utensilios, encontrarás tu forma favorita de dibujar.

Consejo:

Piensa en cómo avanza la historia, por ejemplo, en las películas. ¿Qué tipo de edición se ha utilizado? ¿Cómo se encuadra la imagen? Estos mismos recursos también funcionan bien en los cómics.



Se respetarán los derechos de autor de los demás

Cuando dibujas o fotografías las imágenes tú mismo en tu cómic, generas derechos de autor por ellas. Si quieres utilizar una imagen o un dibujo realizado por otra persona, por lo general, se necesita el permiso del autor. Por ejemplo, los personajes de distintos cómics, dibujos u otros son obras protegidas por derechos de autor, por lo que no puedes copiarlos.

4 PUBLICACIÓN Y EVALUACIÓN

Pensad en dónde y cómo os gustaría presentar vuestro cómic, dónde debería publicarse y por qué justo ahí.

Comprobad que tenéis todos los permisos necesarios de uso y publicación si en el trabajo se han utilizado obras creadas por otras personas, por ejemplo, imágenes o textos (Véase resumen para Crear un cómic). Si los alumnos están haciendo un cómic juntos, es bueno acordar de antemano con ellos cómo se les permite compartir el trabajo. Por ejemplo, si uno de ellos quiere compartir el cómic en Internet, se necesita el permiso de todos los autores.

Por último, evalúa cómo se desarrollaron tus propias habilidades durante el trabajo. Considera también cómo puedes recibir comentarios y sugerencias para mejorar tu propio trabajo.

Sugerencia de tarea:

Elaborad vuestra propia revista de cómics de clase con los cómics creados por los alumnos. También puede hacerse una exposición con los cómics en clase o en el pasillo del colegio.

Asegurarse de pedir permiso a los autores para publicar o exhibir los cómics.

