



Proxecto dun cómic

O obxectivo do proxecto do cómic é guiar os alumnos a explorar e expresarse eles mesmos e a súa contorna a través dos cómics. Tamén fomentar que os alumnos utilicen a visualidade e outras formas de xerar e presentar a información e as ideas. Ademais, o proxecto pretende repasar os conceptos básicos dos dereitos de autor e aplicalos na produción persoal.

O proxecto está relacionado cunha ampla gama de coñecementos. A multialfabetización, a produción pictórica e lingüística, o uso e a interpretación de diferentes textos, así como a comprensión e aplicación dos principios dos dereitos de autor forman parte dos obxectivos e contidos dos plans de estudos para todos os cursos e niveis de ensino. No proxecto, pode facerse traballo en equipo entre diferentes materias. O proxecto é idóneo, en particular, para a ensinanza das artes visuais, así como a lingua española e a literatura.

A quen vai dirixido: Primaria, ESO, Bacharelato, Formación Profesional

Duración: 2-3 clases

Que se precisa:

- Revistas ou publicacións de cómics.
- Buscaranse materiais e xogarase aos xogos da Aula do Dereito de Autor en ordenadores/tabletas/teléfonos móbiles.
- Papel.
- Utensilios de debuxo: lapis, rotulador de punta fina, borrador, regra, rotuladores, pinturas de madeira, acuarelas, etc. para colorear o cómic.
- Tamén podes debuxar o cómic no ordenador.

As ferramentas relacionadas co tema atópanse en:

- Vídeo de creadores de cómics na Aula do Dereito de Autor.
- Material en liña da Aula do Dereito de Autor (xogos sobre os dereitos de autor, resumos, materiais para o profesor).
- Máquina de resumos.

Obxectivos de aprendizaxe:

- Guiar o alumno para que coñeza as diferentes formas de comunicación pictórica e utilizar os medios de influencia visual no seu traballo.
- Animar o alumno a producir e usar distintos textos e expresar as súas observacións e ideas a través da produción pictórica.
- Animar o alumno a desenvolver a súa linguaxe e imaxinación coa axuda da expresión pictórica e lingüística.
- Animar o alumno a probar diferentes técnicas e practicar distintas formas de expresión visual e lingüística.
- Aprender a comprender os principios básicos dos dereitos de autor, os seus propios dereitos como autor, así como o uso das obras doutras persoas respectando os dereitos de autor.

1 ABRIR O TEMA E ELECCIÓN DO TEMA

Un cómic é unha obra literaria e de artes visuais protexida por dereitos de autor. O autor recibe os dereitos de autor polo seu cómic e tamén o editor terá dereitos.



Que significan os dereitos de autor?

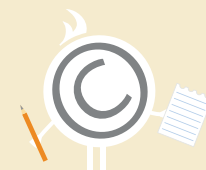
Os dereitos de autor significan que, como autor, podes decidir como desexas compartir ou publicar a obra que creaches e como poden usala outras persoas. Os dereitos de autor permiten que os autores de traballos creativos, como escritores, actores, cantantes, compositores e artistas visuais, reciban unha compensación polo seu traballo e poidan crear obras novas para que gocemos delas. Pode atopar máis información sobre os dereitos de autor na sección de Información sobre os dereitos de autor da Aula.

Que é un cómic?

No cómic, combínase imaxe, texto e historia. O personaxe adoita ser aventureiro. O cómic avanza dunha viñeta a outra. Normalmente lese de esquerda a dereita. Os cómics manga xaponeses, que tamén son populares en Galicia, lense de dereita a esquerda.

Tarefas:

1. Debater sobre o que é un cómic e que significa cando un creador de cómics obtén os dereitos de autor do seu cómic.
2. Busca en cinco cómics e libros de cómics diferentes quen ten os dereitos de autor.
3. Escribe unha carta ao teu creador de cómics favorito. Podes pórtelo en contacto con el a través da editorial e moitos autores tamén teñen as súas propias páxinas persoais onde podes atopar o seu enderezo de correo electrónico. Pregúntalle o que significan os dereitos de autor para el. Tamén podedes escribir ao autor toda a clase xunta.
4. Aprende os dereitos de autor xogando na Aula do Dereito de Autor. Hai xogos propios para os diferentes cursos e niveis de ensinanza.
5. Pensa en temas para o teu propio cómic. Tamén podes facer a selección de temas como deberes para a casa.



2 CHOIVA DE IDEAS E GUIÓN // CREACIÓN DA HISTORIETA

Deseñar un cómic comeza co desenvolvemento da trama e a historia, así como a creación do personaxe. No cómic, os personaxes poden ser persoas, animais, criaturas de contos de fadas ou case calquera cousa.

Escríbese primeiro un guión (sinopse) da historia. A historia terá un comezo (onde comeza todo), unha parte central (un xiro, unha sorpresa) e un final (onde remata todo). Isto colocarase en viñetas no cómic.

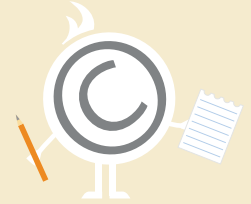
Tarefas:

1. Considera como é o teu personaxe e que personalidade ten. Debuxa diferentes expresións e posturas para o teu personaxe. Tamén podes describir o teu personaxe verbalmente.

Consello: Follas distintos libros e revistas de cómics. Reflexionade xuntos sobre como se representan os protagonistas ou personaxes neles, por exemplo, que expresións e xestos teñen, como se reflicten os diferentes movementos, que signos e globos de diálogo se utilizaron, e cando a imaxe xa fala por si soa e non se precisan globos.

2. Pensa de que trata o teu cómic. Podes facer un mapa de ideas ou tamén unha choiva de ideas debuxando. Por exemplo, fai debuxos individuais sobre o tema e organízalos na orde que queiras. Pensa en como se desenvolvería a historia.

Consello: A idea da sinopse ábrese para os alumnos ao buscar xuntos unha sinopse dun cómic coñecido e relatar brevemente a trama ou idea do cómic.



3 DEBUXO

Para comezar a debuxar un cómic, debuxa unha cuadrícula de cómic. Pódese xogar coas cuadrículas, non todas teñen que ser regulares nin do mesmo tamaño, nin sequera é imprescindible que sexan rectángulos. Para causar máis efecto, podes tentar omitir por completo o contorno dunha viñeta. Podedes debuxar a cuadrícula de cómic vós mesmos ou imprimir a cuadrícula rematada (tres viñetas/seis viñetas).

Ao deseñar e debuxar o cómic, é aconsellable pensar nos ángulos de visión e o alcance da imaxe: algunhas das viñetas poden realizarse desde unha perspectiva ampla. Por exemplo, unha imaxe urbana grande, unha fraga ou algunha outra paisaxe. Os personaxes tamén poden retratarse de lonxe, por outra banda, algunhas das imaxes poden ser primeiros planos de detalles moi

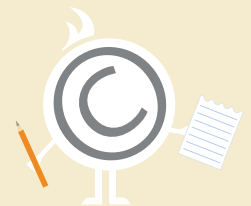
precisos. O personaxe tampouco ten que estar sempre no centro da viñeta ou pode non aparecer en absoluto.

O tamaño orixinal dun cómic adoita ser maior ca o tamaño de publicación. Entre outras cousas, nunha viñeta maior, hai máis espazo para debuxar e facelo con máis detalle, e para escribir o texto en globos de diálogo con máis claridade. É recomendable escribir primeiro o texto e despois debuxar os globos de diálogo.

Fai un bosquejo das viñetas e os globos de diálogo con lapis. Para rematar, podes repasar o teu traballo cun rotulador de punta fina, un pincel e colorear as imaxes e as viñetas, se queres. Ao probar diferentes utensilios, atoparás o teu xeito favorito de debuxar.

Consello:

Pensa en como avanza a historia, por exemplo, nas películas. Que tipo de edición se utilizou. Como se encadra a imaxe? Estes mesmos recursos tamén funcionan ben nos cómics.



Respectaranse os dereitos de autor dos demais.

Cando debuxas ou fotografas as imaxes ti mesmo no teu cómic, xeras dereitos de autor por elas. Se queres utilizar unha imaxe ou un debuxo realizado por outra persoa, como norma xeral, precísase o permiso do autor. Por exemplo, os personaxes de distintos cómics, debuxos ou outros son obras protexidas por dereitos de autor, polo que non podes copialos.

4 PUBLICACIÓN E AVALIACIÓN

Pensade onde e como vos gustaría presentar o voso cómic, onde debería publicarse e por que xusto aí.

Comprobade que tedes todos os permisos necesarios de uso e publicación se no traballo se utilizaron obras creadas por outras persoas, por exemplo, imaxes ou textos (Véxase resumo para Crear un cómic). Se os alumnos están facendo un cómic xuntos, é bo acordar de antemán con eles como se lles permite compartir o traballo. Por exemplo, se un deles quere compartir o cómic en Internet, precísase o permiso de todos os autores.

Por último, avalía como se desenvolveron as túas propias habilidades durante o traballo. Considera tamén como podes recibir comentarios e suxestións para mellorar o teu propio traballo.

Suxestión de tarefa

Elaborade a vosa propia revista de cómics da clase cos cómics creados polos alumnos. Tamén pode facerse unha exposición cos cómics na clase ou no corredor da escola.

Asegurarse de pedir permiso aos autores para publicar ou exhibir os cómics.

