

# ***EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL: EL CÓMIC***

Trabajar la educación plástica y visual nos va a ayudar a preparar a nuestro alumnado para todo aquello que necesiten aprender a través de la observación. Es necesario profundizar en el desarrollo de la capacidad creadora de nuestro alumnos y alumnas. La capacidad creativa, al igual que cualquier otra capacidad, puede desarrollarse desde los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Utilizaremos el cómic como una herramienta de sensibilización sobre la igualdad de género, ya que se trata de una herramienta que facilita la transmisión y comprensión de conceptos y mantiene la atención de los alumnos y alumnas. El cómic es un producto cultural de nuestro contexto social, que contiene imágenes y texto que nos transmite un mensaje con el objetivo de producir una reacción estética o moral. El cómic es un medio creativo muy popular, un medio de fácil acceso a un público masivo. Lo que permite un alto nivel de comunicación entre los creadores y creadoras con el público. Por lo que la utilización de este método creativo para trabajar la violencia de género puede ser un medio de alto interés para nuestro alumnado.

Los cómic resultados de esta actividad tendrán la intención de representar hechos y momentos violentos contra la mujer. Buscaremos sensibilidad sobre los hechos representados para concienciar sobre este problema social.

Si además utilizamos una herramienta digital para la creación del mismo, estaremos trabajando la Competencia Digital, ya que diseñaremos y planificaremos una experiencia de aprendizaje TIC. Para la realización de nuestro cómic utilizaremos Pixton, una herramienta web en español para crear cómics usando figuras, escenas, personajes. Se puede utilizar las figuras de las que dispone la herramienta web, añadiendo solo diálogos de los personajes o, por el contrario, se puede crear los cómics desde el principio, seleccionando escenas, personajes, añadiendo objetos y diálogos.

## ***OBJETIVOS***

### ***Generales:***

- Fomentar una educación integral que dé importancia a todos los aspectos de la vida de las personas y en especial la convivencia.
- Reconocer, aceptar y valorar las diferencias rechazando la discriminación.
- Desarrollar principios de respeto y solidaridad entre ambos sexos.
- Desarrollar actitudes críticas hacia el androcentrismo cultural.
- Afianzar el autoconcepto positivo y la capacidad de interrelación.
- Revalorizar las tareas y actividades domésticas, que deben ser compartidas por hombres y mujeres.

## **Específicos:**

- Aproximar al concepto de cómic
- Conocer la expresión facial y corporal convencional en el cómic
- Identificar los distintos planos y ángulos de visión que se utilizan en el cómic
- Conocer y aplicar los diferentes tipos de bocadillos y grafía
- Conocer el significado de onomatopeya y metáfora
- Saber identificar las líneas cinéticas que representan el movimiento
- Conocer el proceso de elaboración de un guión de cómic
- Aplicar todo lo aprendido en la elaboración de un cómic cuyo argumento sea contra la violencia de género.

## **CONTENIDOS**

El cómic es un historieta ilustrada cuya acción se sucede en diversas viñetas. Las viñetas son los recuadros en los que se divide la narración, donde se recogen momentos importantes de la acción, pero es el lector con su imaginación, quien completa la secuencia que tiene lugar entre viñeta y viñeta. En el interior de las viñetas vamos a encontrar dos tipos de información: la gráfica y la verbal aunque esta última no es imprescindible.

Vamos a conocer los elementos presentes en el cómic, por un lado tenemos los

## **ELEMENTOS GRÁFICOS**

### **1.- LOS PERSONAJES. EXPRESIONES ANÍMICAS**

Es importante saber representar las expresiones faciales. Por ejemplo:

- LA ALEGRÍA. donde las cejas están arqueadas hacia arriba y la boca va “de oreja a oreja”
- EL ENOJO. Las cejas concurren hacia dentro y la boca se tuerce al revés que la alegría.
- LA TRISTEZA. Las cejas caen hacia abajo y la boca parece que tiembla.
- LA SERENIDAD. El rostro está en reposo. Los movimientos de cejas y bocas son menos pronunciados

Estas expresiones son consideradas como **emociones básicas**. Pero si las combinamos entre sí, podemos conseguir expresiones como:

- LA MALICIA. Con las cejas del enojo y la boca de alegría dan como resultado una alegría maliciosa.
- LA INGENUIDAD. Con las cejas de tristeza y la boca de alegría dan como resultado una sonrisa tímida.

Estas expresiones son ejemplo de las **emociones derivadas**. Pero ambas, tanto las básicas como las derivadas pueden intensificar la expresión mediante:

- LINEAS RECTAS que salen de la cabeza del personaje.
- LINEAS ONDULADAS, RAYOS o ESTRELLAS, para expresar un gran enfado.
- GOTAS, que van a intensificar la alegría o el miedo.
- LINEAS VIBRATORIAS PARALELAS AL ROSTRO, simbolizan el temblor del personaje.

## **2.- LOS PLANOS DE ENCUADRE**

El encuadre o plano es la limitación del espacio donde se desarrolla la acción.

-PLANO DETALLE. Muestra una parte de la figura humana, un objeto o parte de él. Se utiliza para mostrar algún elemento o parte del encuadre que habría pasado desapercibida.

-PRIMER PLANO. Recorta el espacio a la altura de los hombros Destaca la expresión del personaje, nos aproxima a sus pensamientos, sentimiento, estado anímico,...

-PLANO MEDIO. El encuadre se corta a la altura de la cintura. Destaca más la acción que el paisaje que rodea al personaje. Este plano es el mas utilizado en la televisión.

-PLANO AMERICANO. Encuadra desde la cabeza hasta la altura de las rodillas.

-PLANO ENTERO. Va de la cabeza a los pies. La expresión corporal queda bien definida.

-PLANO GENERAL. El contexto tiene más protagonismos. una habitación, una calle, un paisaje....

-GRAN PLANO GENERAL. Hay una gran profundidad de campo, La figura humana solo parece como referencia minúscula, la acción apenas es perceptible.

## **3.- ANGULO DE VISIÓN.**

El ángulo de visión es el punto desde el que se observa la acción

-ÁNGULO DE VISIÓN MEDIO. La acción es observada como si ocurriese a la altura de los ojos.

-ÁNGULO DE VISIÓN EN PICADO O VISTA DE PÁJARO. La acción es enfocada desde arriba hacia abajo. Da sensación de pequeñez.

-ÁNGULO DE VISIÓN EN CONTRA-PICADO. La acción es enfocada desde abajo hacia arriba. Da sensación de superioridad.

## **4. METÁFORAS VISUALIZADAS.**

Expresan el estado psíquico de los personajes mediante signos icónicos de carácter metafórico. Como:

- el amor : se representa con corazones
- estar enfadado: se representa con calaveras.
- un golpe: se representa con estrellas.

## 5. LINEAS CINÉTICAS

Son las líneas utilizadas para dar sensación de movimiento. Pueden ser:

-ABSTRACTAS. Indican el espacio que ha recorrido el cuerpo en su movimiento.

-NATURALISTAS. Describen algunos momentos significativos del recorrido del cuerpo en su movimiento.

## INFORMACIÓN VERBAL

En el cómic utilizamos el lenguaje escrito para representar el sonido.

### 1. TEXTO DE DIÁLOGO

Suele estar encerrado en un elemento propio del Cómic: **El bocadillo**. Que sirve para integrar en la viñeta el discurso o pensamiento de los personajes. Tiene una parte llamada delta que esta orientado hacia el personaje que habla o piensa.

#### TIPOS DE BOCADILLO

-CONTORNO NORMAL. Suele presentar forma ovalada o cuadrada con los cantos romos y carece de especial significación limitándose a contener los mensajes.

-CONTORNO NUBE. Indica que las palabras que contiene son pesadas por el personaje, pero no pronunciadas.

-CONTORNO DELINEADO CON LÍNEAS TEMBLOROSAS. Significa voz temblorosa, se utiliza par expresar debilidad, temor, frío...

-CONTORNO ELÉCTRICO. Su trazado en zig-zag semeja una descarga eléctrica para indicar el tono particular que caracteriza la voz procedente de un aparato mecánico: roto, teléfono, altos... o también un grito, estallido o voz desencaja.

-CONTORNO DISCONTÍNUO. Utilizado para indicar que los personajes hablan en voz baja, con el objeto de contarse secretos o confidencias sin ser oídos.

-BOCADILLO EN OFF. El delta señala un lugar que está fuera del cuadro, indicando que la voz es emitida por alguien que no aparece en la ilustración.

-BOCADILLO EN DELTA COMÚN. Las pausas que un personaje realiza en su conversación suelen señalarse con deltas de unión entre los globos que contienen cada mensaje.

-BOCADILLO DE MULTIPLES DELTAS. Hablan varios personajes o una multitud de forma simultánea

### 2. TEXTO CONTEXTUAL

Son textos de anclaje entre viñetas y se incluyen en una cartela o cartucho, como por ejemplo la voz del narrador.

### 3. ONOMATOPEYAS

La **onomatopeya** es la imitación del sonido de una cosa a través de un vocablo.

## **DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD**

El primer paso es crear **EL GUIÓN**.

El guión es el soporte escrito de las operaciones que se quieren llevar a cabo, tanto en el campo verbal como gráfico. Es necesario establecer :

- |  |                 |
|--|-----------------|
| -El ARGUMENTO, es decir, ¿QUE SE VA A CONTAR?    | <b>¿QUE?</b>    |
| -Los PERSONAJES. ¿QUIEN INTERVIENE?              | <b>¿QUIEN?</b>  |
| -Los ESCENARIOS ¿DONDE OCURRE LA ACCIÓN?         | <b>¿DONDE?</b>  |
| -El TIEMPO. ¿CUANDO OCURRE LA ACCIÓN?            | <b>¿CUANDO?</b> |
| -El DESARROLLO ¿COMO SE VA A CONTAR LA HISTORIA? | <b>¿COMO?</b>   |

El guión debe tener una serie de **características**. Tiene que ser:

- CLARO. Las ideas han de ser fácilmente asimilables
- CORRECTO. Debe ajustarse a lo establecido
- AMENO. Su lectura debe resultar entretenida
- DINÁMICO. La acción debe suceder con una determinada rapidez
- SIMPLE. Eliminar los detalles complicados para la comprensión del argumento
- CREATIVO. Que se un estímulo para la imaginación.

Una vez que sabemos que debe incluir y como debemos enfocar un guión, vamos a ver que pasos debemos seguir para su creación.

1.- Realizar el argumento. Redacta la historia que vas a trabajar, debe ser rico en detalles, pero que estos nos sean prescindibles.

2.- División del argumento. Una vez clara la historia, divide en pequeñas unidades que contengan sus momentos más representativos e importantes. Cuidado que no te falte ninguno esencial para la comprensión del argumento.

3.-Planificación. Es el momento de elegir los tipos de plano y ángulo de visión que debe corresponder a cada viñeta. . Para ello debes tener en cuenta lo que quieres expresar, pero teniendo en cuenta de no repetir varias veces el mismo plano, pues esto resta amenidad a tu trabajo.

4.-Montaje. Define el tipo de bocadillo que vas a utilizar y establece la posibles onomatopeyas y metáforas.

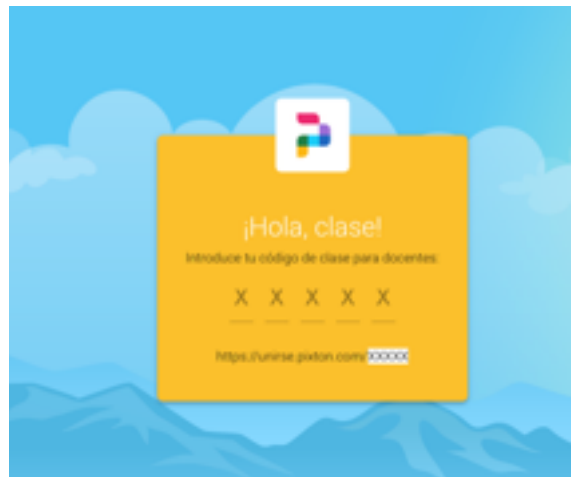
## COMO CREAR TU CÓMIC EN PIXTON

Una vez que tienes claro el mensaje que quieres transmitir y como lo vas a contar vamos a ver los pasos que hay que seguir para crear tu cómic en Pixton.

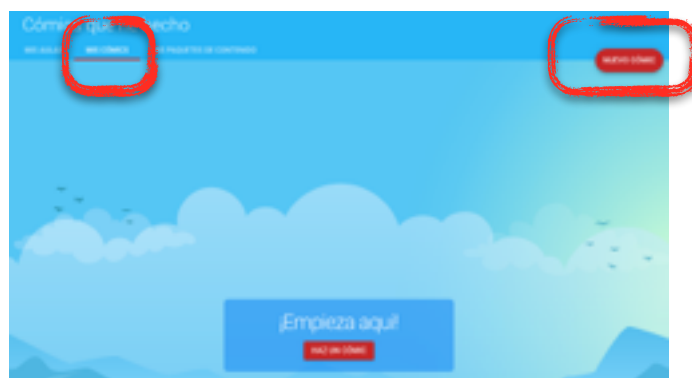
1.-Entra en [pixton.com](http://pixton.com) y elige uso “para alumnado”



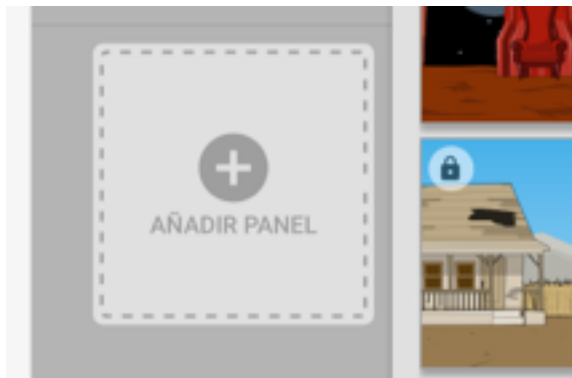
2.- Selecciona la opción “en clase” y posteriormente “regístrate” y ahora introduce el código de la clase **w7a8j**



3.- Ahora solo queda crear tu cómic.



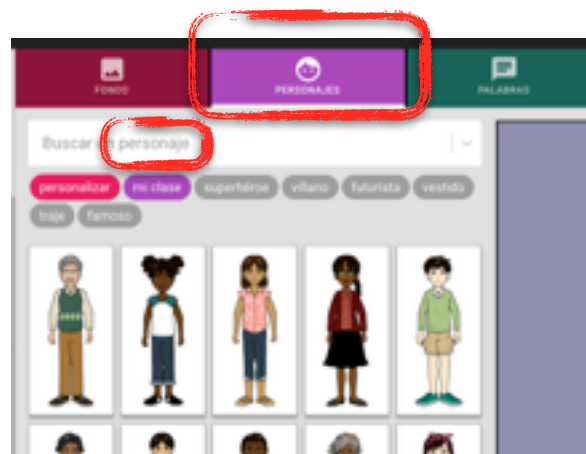
4.- A la izquierda encontrarás un menú que te permitirá añadir panel. Añade tantos como viñetas tenga tu cómic.



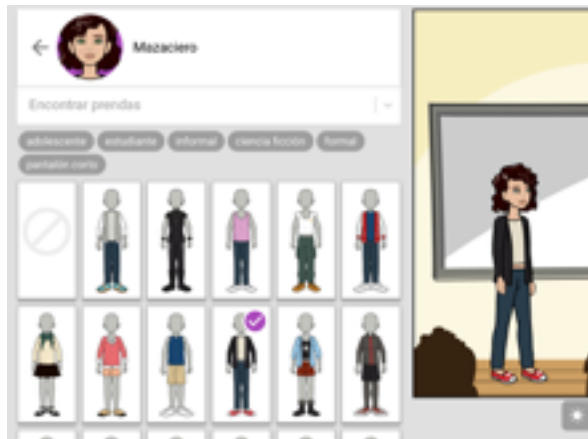
5.- Añade el fondo a cada una de tus viñetas. En cada viñeta puedes elegir la opción de que la acción ocurra de día, al atardecer o de noche.



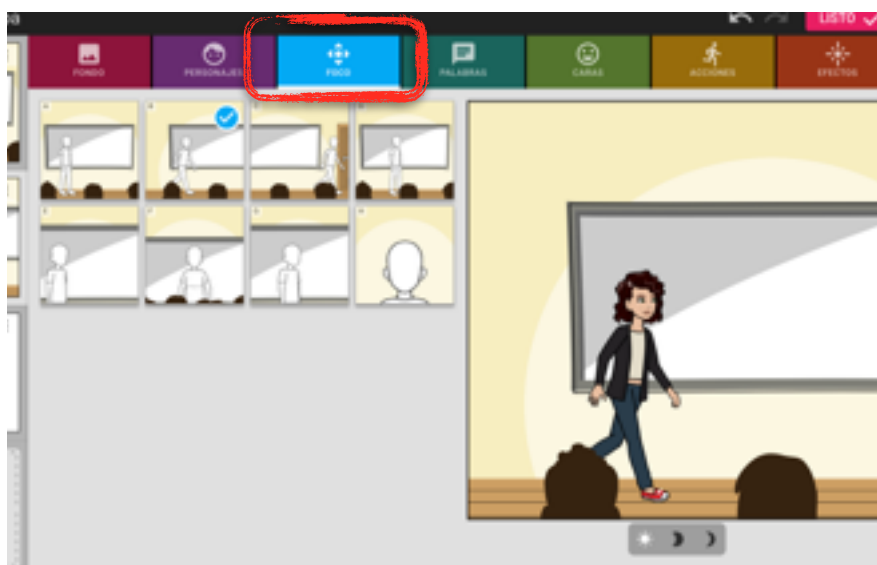
6.- Introduce los personajes eligiendo la opción de “mi clase”, para que los personajes principales sean tus compañeros.



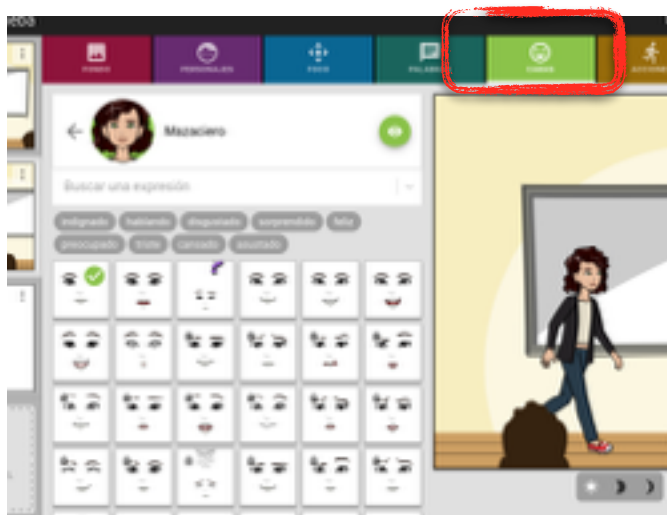
Una vez seleccionado el personaje puedes cambiar su ropa.



Cambiar el plano de encuadre en el menú “FOCO”

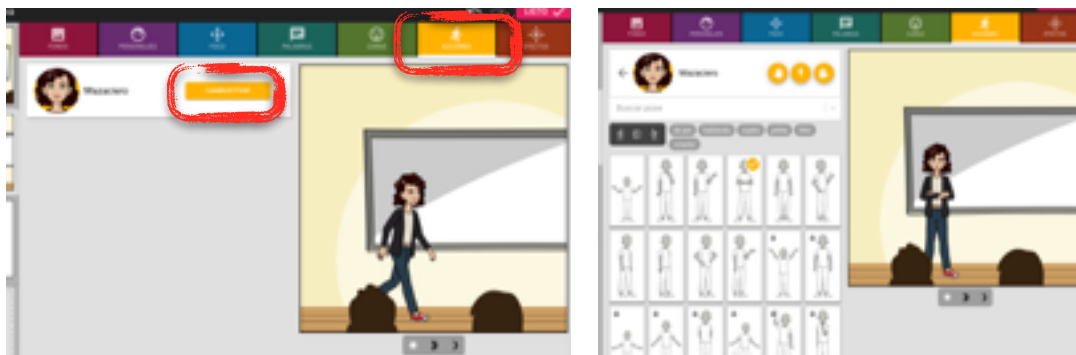


Cambiar su expresión en el menú “CARAS”

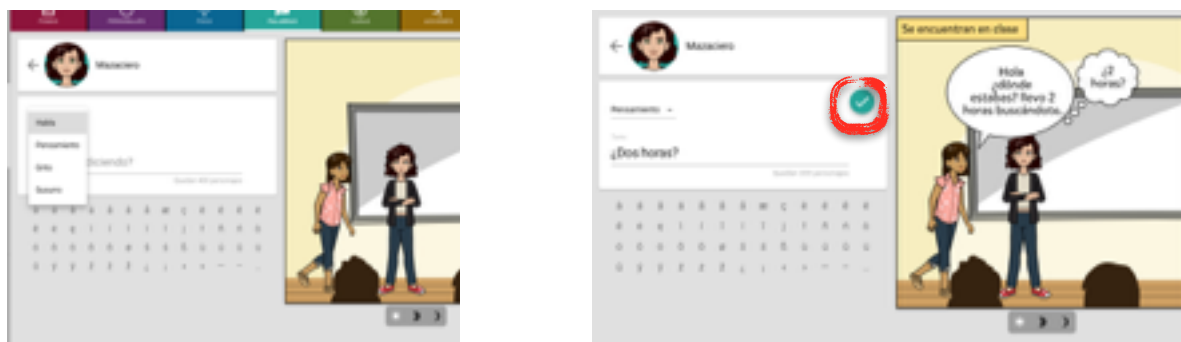




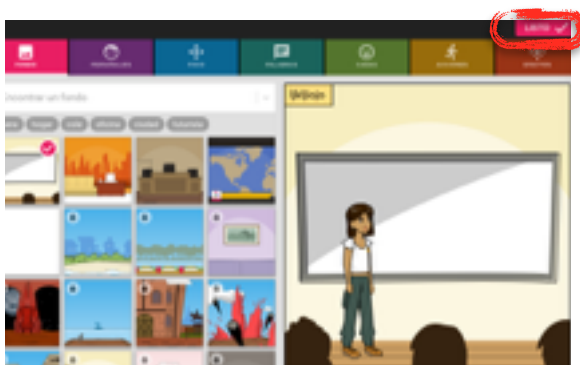
O su acción en el menú “ACCIONES” botón “Cambiar Pose”



7.- Ahora es el momento el texto. Pincha sobre el personaje al que quieres vincularle el texto, y elige entre: Habla, pensamiento, grito o susurro, estas opciones van vinculadas al tipo de bocadillo correspondiente. Una vez tengas escrito el texto que quieres que aparezca, acepta haciendo clic en el “tic verde”.



8.- Cuando lo tengas que dejar de trabajar, haz clic en el botón “LISTO”.



9.- Podrás editar tu cómic cuando lo necesites en “MIS CÓMICS” haciendo clic sobre “EDITAR”

