



TALLER DE CÓMIC

PRESENTACIÓN:

Creemos que experimentar es la mejor manera de descubrir una disciplina artística. La práctica nos invita a explorar y a leer. Y, además, nos demuestra que todos podemos escribir y dibujar, cada cual con su propio estilo y sus propias capacidades.

La lectura de cómics y manga sigue siendo muy popular entre los adolescentes y suele ocupar un lugar central en el aprendizaje de los más pequeños.

Participar en un taller de cómic supone conocer a un nuevo autor o autora, descubrir su universo y sumergirse en él a través de ejercicios e indicaciones que pueden adaptarse a la edad del grupo.

Los talleres de creación de cómics también ofrecen a los participantes la posibilidad de llevarse a casa el trabajo que hayan realizado y compartirlo después con familiares y amigos. Durante el proceso también trabajan la creación de personajes, historias breves y diálogos.

Objetivos:

- Crear personajes y una historia muy breve
- Dibujar (¡aunque creas que no sabes!)
- Si es posible, conocer a un autor o una autora y conversar sobre su obra

¿A quién va dirigido?

- Alumnado a partir de 6 años (Primaria, Secundaria y Bachillerato)
- Niños y jóvenes a partir de 6 años fuera del ámbito escolar

¿Dónde?

- En el aula
- En una biblioteca
- En una librería

¿Quién puede organizarlo o solicitarlo?

- Un docente de un centro educativo
- Un bibliotecario
- Un librero

¿Con quién?

- Un autor o una autora de cómics. Si es posible y se dispone de presupuesto, conviene reservar una partida para sus honorarios.
- El taller también puede ser impartido por un docente o un bibliotecario, aunque es preferible contar con la experiencia de un autor o una autora.

Duración:

- 2 o 3 horas

Número de participantes:

- Lo ideal es un grupo de entre 15 y 18 participantes

Notas:

Es importante recordar que no es necesario saber dibujar para participar en este taller. El tema y el objetivo del taller pueden adaptarse a la edad de los participantes.

MATERIALES Y TEMAS DEL TALLER

1. MATERIALES:

- Hojas de papel (puede resultar útil preparar hojas con plantillas de viñetas ya impresas o tiras de tres viñetas), lápices de colores, reglas y gomas de borrar.
- También es imprescindible contar con un rotafolios o una pizarra para escribir las indicaciones y realizar algunos bocetos.

2. TEMAS:

Este taller ofrece la oportunidad de expresarse sobre temas de gran actualidad que ocupan un lugar central en el proyecto de la Unión Europea:

- convivencia: cómics sobre personas que conviven pese a sus diferencias. También se pueden crear cómics en los que la amistad desempeñe un papel fundamental en la trama.
- ecología: cómics sobre el calentamiento global, la fauna silvestre o personajes que defienden la naturaleza y el medio ambiente.
- salud: cómics sobre la prevención de riesgos relacionados, por ejemplo, con una alimentación poco saludable, el uso excesivo de pantallas o la práctica deportiva.



DESARROLLO DE LA SESIÓN

1. INTRODUCCIÓN

Si el taller está a cargo de un profesional del sector —un autor o una autora—, puede ser interesante comenzar la sesión con una ronda de preguntas sobre su trabajo. Así, los participantes tendrán la oportunidad de conocer mejor a la persona con la que van a trabajar y disfrutar de la actividad.

Algunas preguntas que se pueden plantear:

- ¿Qué formación recibiste para convertirte en autor o autora de cómics?
- ¿Cómo descubriste esta profesión?
- ¿Cómo eliges las historias que quieres contar?
- ¿De dónde sacas la inspiración?
- ¿Cómo encontraste tu propio estilo?
- ¿Es difícil conseguir que publiquen tu obra y vivir de ella?

Si la persona que dirige el taller no es profesional del sector, la sesión puede comenzar con la presentación de algunos cómics disponibles en la biblioteca escolar, una biblioteca pública o una librería. También se pueden seleccionar obras relacionadas con un tema concreto, como la amistad, la ecología o la salud.

Si los participantes no están familiarizados con el cómic, se les puede presentar la obra de distintos autores. Los títulos que se proponen a continuación abordan específicamente el tema de la amistad:

- *Las Sisters*, de William Maury y Christophe Cazenove (a partir de 6 años)
- *Ariol*, de Emmanuel Guibert (a partir de 6 años)
- *Astérix y Obélix*, de Uderzo (a partir de 6 años)
- *Perro Apestoso*, de Colas Gutman y Marc Boutavant (a partir de 8 años)
- *Snoopy y Carlitos*, de Charles M. Schulz (a partir de 9 años)
- *Mia & Co.*, de Vanyda (a partir de 11 años)

2. PAUTAS PARA EL GUION:

La persona que dirige el taller —un autor, un docente o un bibliotecario— puede proponer a los participantes un tema concreto y unas pautas para desarrollar la historia.

Propuestas en torno a la amistad:

Se puede pedir a los participantes que escriban una escena relacionada con la amistad en la que aparezcan personajes de los cómics mencionados anteriormente. Por ejemplo:

- Crear una nueva situación ambientada en el colegio a partir del universo y los personajes de *Ariol* o *Las Sisters*
- Crear un personaje nuevo que pueda integrarse en el grupo de amigos de *Ariol* o *Las Sisters*
- Imaginar la continuación de una página de cómic sin conocer las páginas siguientes, o incluso la continuación de un cómic completo, y escribir una escena en la que aparezcan varios amigos

Actividad «La ruleta de la suerte»:

Para hacer el taller más divertido, se puede pedir a los participantes que utilicen una «ruleta de la suerte» para elegir los distintos elementos de sus guiones.

Estas son algunas de las opciones que se pueden incluir en cada categoría:

■ **género:**

Comedia, tragedia, género fantástico, fantasía, romance, histórico...

■ **personaje principal:**

Un niño o una niña, una persona adulta, un animal, un robot, una planta o un árbol, un objeto...

■ **lugar:**

Un bosque, una casa, un colegio, una calle, una playa...

■ **Acontecimiento:**

Una caída, un encuentro con otro personaje, un «encuentro» con un objeto...

■ **pautas sobre el color:**

Sin color; utilizar el rojo, el verde, el amarillo o el azul...

■ **pautas para los diálogos:**

Sin diálogos; solo puede hablar un personaje; pueden hablar varios personajes...

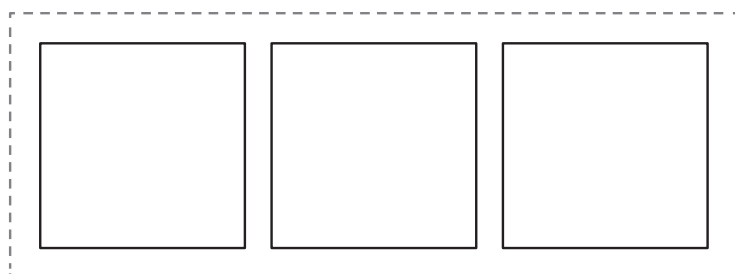
Por experiencia, sabemos que a los participantes de este tipo de talleres les gusta trabajar con pautas y limitaciones, ya que les permiten centrarse en los aspectos narrativos de sus creaciones.

3. PAUTAS DE FORMATO:

Para empezar, la persona que dirige el taller puede dibujar en la pizarra un personaje muy sencillo, a modo de monigote, para demostrar que cualquiera puede dibujar un personaje. Esta primera actividad es adecuada para grupos de cualquier edad.

A continuación, explica el objetivo del taller. Se puede pedir a los participantes que trabajen con distintos formatos de tira cómica:

■ **una tira de tres viñetas**



Este formato es ideal para iniciarse en la creación de cómics, ya que permite desarrollar una situación breve. En la primera viñeta se presenta a un personaje y el lugar en el que se encuentra. En la segunda ocurre un «incidente» o una situación cómica. La tercera y última remata la escena.

La primera parte del taller puede dedicarse a crear una tira de tres viñetas para que los



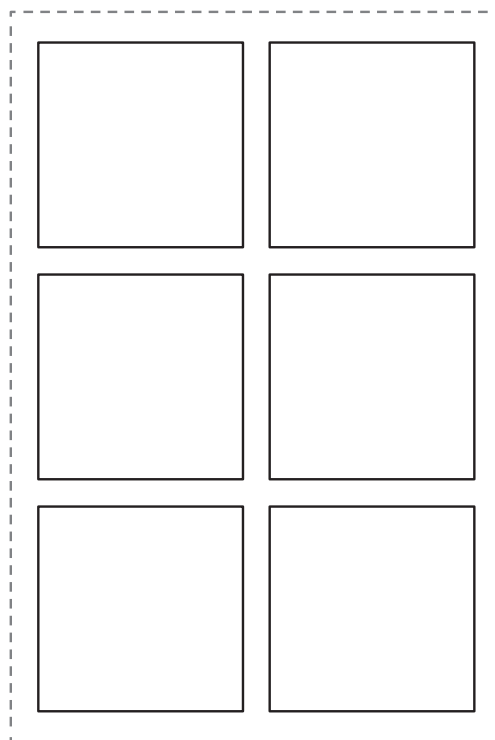
participantes ganen confianza y aprendan a sintetizar sus ideas.

■ una página en cuadrícula de seis viñetas

Trabajar con una página de seis viñetas — aunque el número puede adaptarse a las preferencias de los participantes— permite profundizar en la narración, por ejemplo, desarrollando los diálogos o incorporando otro incidente o una situación cómica.

■ cadáver exquisito

En algún momento, el taller también puede dar paso a la creación de un cadáver exquisito. Para que los participantes trabajen juntos, uno comienza la historia en la primera viñeta, otro la continúa en la siguiente y así sucesivamente.



4. CONCLUSIÓN

Cada participante puede presentar su trabajo al resto del grupo y explicar las decisiones creativas que ha tomado. Si hay tiempo, durante el taller o después, los organizadores pueden escanear los trabajos para editar e imprimir una recopilación con todos los dibujos.

También puede organizarse una exposición para que familiares y amigos vean y admiren los trabajos realizados durante el taller. La exposición puede celebrarse en el centro educativo, la biblioteca o la librería. Asimismo, se puede invitar a un autor de cómics y formar un jurado que elija sus obras favoritas y entregue algunos regalos —¡libros!— a sus autores.

Actividad extra

Si hay tiempo, también se puede proponer a los participantes que diseñen su propia firma. Los autores de cómics suelen tener una firma personal y creativa que incluyen al final de sus historias. A veces alargan o estilizan una letra, o la combinan con un pequeño dibujo. Por ejemplo, el punto de la «i» puede convertirse en un corazón o una flor, y el trazo final de la «y» puede prolongarse para formar una línea decorativa.

Esta propuesta puede dar lugar a una breve conversación y una actividad creativa con el grupo. Los participantes pueden observar ejemplos de firmas de distintos artistas — también de autores de cómics— y después diseñar la suya. Para terminar, pueden firmar sus cómics o ilustraciones con la firma que acaban de crear.