

PROGRAMA DEL TALLER del 1/08/08 a 15/09/08

1/08 – 5/08 – Elegir los temas = 4 días – prolongado hasta el 08/08

Paso 1: Iniciación al concepto de tebeo popular

IMPORTANTE:

¡Antes de comenzar, ten en cuenta por favor que los tebeos son historias con un mensaje y que los tebeos “populares” son hechos por los activistas, artista no profesional – voz genuina!

¿Por qué son los tebeos “populares” útiles?

Es un medio barato, que se puede utilizar por la gente, que no tienen normalmente ningún acceso a los medios. Usted necesita solamente el papel, plumas y una buena historia que contar.

¿Para qué puede usted utilizar los tebeos populares?

Si un grupo de personas quiere comunicar directamente con los miembros de su comunidad o con otra gente, pueden hacer una campaña usando los tebeos populares, los carteles o los pequeños libretes, o ambos.

Puedes concienciar a la gente sobre un tema, puedes aportar nuevas soluciones a un problema y promover organizaciones que están implicadas en trabajo de desarrollo.

ACTIVIDAD: Por favor lee el manual "Carteles de tebeo" y no dudes en mandarnos tus preguntas sobre tu lectura o el mismo taller.

Paso 2: Decide sobre un tema

ACTIVIDAD:

Brainstorming =>Cada participante tiene que someter 2 temas con respecto a los refugiados y sus problemas. Los temas te servirán luego para hacer los carteles.

OBJECTIVO: Durante la discusión, los participantes tienen que elegir los temas los más importantes y sobre los cuales quieren escribir una historia.

Paso 3: Explicar los conceptos: enfoque, mensaje y grupo designado.

IMPORTANTE:

-Un enfoque es necesario porque si no el mensaje se vuelve demasiado general. Un mensaje específico es siempre más poderoso que un acercamiento extenso.

-El mensaje debe ser claro: ¿Qué cambio o resultado queremos alcanzar?

El mensaje tiene que estar dirigido a un grupo designado.

ACTIVIDAD:

Define un grupo ideal especificando todas sus características y hablalo con los demás. Si hay diferencias de opinión, encuentra más argumento o otro grupo.

OBJECTIVO: Los participantes tienen que entender que un mensaje directo es mejor que un mensaje impreciso y si el resultado deseado y el grupo designado son bien definidos, la historia será más directa.

Paso 4: Propuesta de historia y de personaje

ACTIVIDAD:

Cada participante tiene la tarea de proponer una historia que lleve un mensaje al grupo designado. La historia no puede ser muy complicada ni tener muchos caracteres porque la historia debe caber en los cuatro paneles. Cada participante somete su historia por correo para que los demás tengan la oportunidad de comentarla.

OBJECTIVO: Cada participante tendrá una historia con un mensaje y un grupo definidos para empezar a trabajar.

Notas: Drama funciona mejor que un mensaje estrictamente educativo. El principio debe ser interesante, de modo que el lector quiera saber qué sucede al final.

Paso 5: Separar la historia en 4 partes (ver página 15 del manual)

ACTIVIDAD: Hay que dividir la historia en cuatro partes: una para cada panel. Esto significa: solamente una acción/localización por panel. Después de eso, cada participante tiene que escribir la historia en cuatro partes y enviarla a los otros participantes por correos.

OBJECTIVO: Cada participante tiene una historia que cabe en los cuatro panels del cartel.

Notas: La historia puede estar condensada agregando la información en una caja explicativa en el principio.

Etapa 2: 09/08 – 11/08 - 3 días

Paso 6: Ejercicio para aprender a dibujar I - cara

ACTIVIDAD: deja las historias a un lado y empieza a dibujar. Empieza por dibujar las expresiones de una cara.

-copiar algunas caras desde el manual y también inventa nuevas.

-dibujar la expresión facial de una persona desde una foto o con la ayuda de un amigo (haciendo pausas de 1,5 minutos) 3 o 4 veces.

OBJECTIVO: Aprender a tener confianza con respecto a tus capacidades para dibujar.

Paso 7: Ejercicio para aprender a dibujar II – posiciones de cuerpo

ACTIVIDAD:

-copiar algunas posiciones de cuerpo desde el manual (ver página 13-14) usando el “hombre de palo”

-elige un modelo vivo haciendo pausas de 3 minutos, 4 - 5 posturas.

OBJECTIVO: Aprender a tener confianza con respecto a tus capacidades para dibujar.

Paso 8: Ejercicio para aprender a dibujar III - objetos

ACTIVIDAD:

-dibuja algunos objetos cercanos (una silla, una mesa, una bolsa, una ventana, un armario, etc.)

OBJECTIVO: Aprender a tener confianza con respecto a tus capacidades para dibujar.

Paso 9: Ejercicio para aprender a dibujar IV - campos

ACTIVIDAD:

dibuja:

-un edificio

-un árbol

- un vehículo

- un paisaje con el horizon

OBJECTIVO: Aprender a tener confianza con respecto a tus capacidades para dibujar.

Paso 10: Primer plano, segundo plano y horizonte

IMPORTANTE: En los tebeos, las cosas las más importante pasan en el primer plano. Segundo plano y horizonte estan en segundo plano y sólo indican el medio. (ver página 12)

OBJECTIVO: entender el uso básico del espaci de un panel.

Etapa 3: 12/08 – 18/08**Paso 11: Legibilidad**

IMPORTANTE: el concepto de legibilidad (ver el manual))

- los textos deben ser fáciles de leer (las líneas rectas, tamaño = 1 cm, viñetas espaciosas)

-las imágenes deben ser bastante grandes y no estorbado con los detalles

-la orden de la lectura debe ser lógica

-se lee el dibujo primero, despues los textos

- la cantidad de texto se debe reducir al mínimo, el medio es sobre todo visual

ACTIVIDAD: toma en cuenta el antedicho mientras que haces el manuscrito.

OBJECTIVO: tienes que entender que los dibujos y los textos se leen y que los tebeos se hacen con lógica.

Notas: Legibilidad es el mismo criterio que en la sesión de critica. Si el tebeo no entiende como planeado, entonces no se podrá usar.

Paso 12: Orden de legibilidad

IMPORTANTE: Los tebeos se deben leer de la izquierda a la derecha (primero criterio) y de arriba hacia abajo (segundo criterio).

ACTIVIDAD: toma en cuenta el antedicho mientras que haces tu manuscrito.

OBJECTIVO: tienes que entender que la lectura de orden es una piedra angular en la narración visual.

Paso 13: Como escribir y incluir textos en los tebeos

IMPORTANTE:

- tienes que evitar escribir en los textos lo que parece claro en los dibujos (los textos deben siempre informaciones adicionales para la historia)

-el tamaño del texto es importante surtout si los carteles son transformados más tarde en tebeos. (tamaño recomendado= 1 cm)

ACTIVIDAD:

-dibuja líneas para guiarte antes y después escribe el texto en lápiz.

-después, haz la forma de la viñeta

-enseña distintas formas de textos: caja explicativas, viñetas para un discurso, viñetas para los pensamientos, sonido mecanico etc.

la preferencia es de tener viñetas para los discursos en la parte arriba del panel. Arriba de los personajes hablando.

OBJECTIVO: participantes entienden que tendrán que trabajar mucho sobre el textos y que hay muchas cosas que considerar.

Paso 15: Efectos visuales para sonidos, movimientos, etc

IMPORTANTE: el sonido y los movimientos pueden ser representadas por un indicio visual.

ACTIVIDAD: Muestra de sonido, de movimiento, de dolor, de olor y de otros efectos.

Estos efectos no son universales. Son distintos según las culturas.

OBJETIVO: los efectos pueden incluirse para reforzar las historias.
(ver manual)

Paso 15: el título del tebeo

IMPORTANTE: el título es importante porque es la primera frase que leerá la gente. El título no debe desvelar el punto final de la historia – será una decepción para el lector. El título tiene que ser interesante para que el lector desee saber más de la historia.

El título puede ser decorado con elementos visuales que tiene relevancia con la historia..

ACTIVIDAD: crear tu título gracias a las instrucciones arriba mencionadas.

OBJETIVO: entender que el título es un elemento para atraer a los lectores.

Notas: hay una página sobre la creación de título en el manual.

Paso 16: El guión visual

IMPORTANTE: un guión visual es necesario porque demuestra que todas las partes de la historia esta donde tiene que estar. El guión esta abierto a cambio y puede ser enseñado a los compañeros para obtener sus opiniones.

EL GUIÓN VISUAL ES UN BOCETO – EL DIBUJO NO DEBE DE ESTAR MUY ELABORADO.

ACTIVIDAD: Haz un guión visual incluyendo los dibujos, viñetas, textos, etc.....

OBJETIVO: ver que un guión visual es una etapa necesaria.

(ver manual)

Paso 17: se enseña el guión visual a los demás participantes

ACTIVIDAD: manda tu guión por correo para que los demás puedan comprobarlo según lo siguiente:

- ¿Se entiende correctamente el mensaje?
- ¿Hay un equilibrio entre el texto y las imágenes?
- ¿Se puede leer correctamente?
- ¿Atrae el tebeo la atención desde una distancia?

OBJETIVO: averiguar en detalles las historias de los participantes y tendrán entonces más confianza para pasar a la etapa siguiente (el trabajo final).

Etapa 4: 19/08 – 01/09

Paso 18: Medidas y llegar al trabajo final

IMPORTANTE:

- Porqué A4? 2 x A4 con las mismas líneas forman un A3

-siempre girar la parte inferior del papel hacia arriba

-papel tiene que estar de buena calidad (rígido pero no brillante)

ACTIVIDAD:

- dibujar ligeramente en lápiz sobre tu boceto final porque las líneas en lápiz tienen que borrarse.

-entintar con líneas finas y borrar las líneas en lápiz

-rellenar las zonas negras

-usar rayas, texturas y rellenos (te los explicaremos luego).

OBJETIVO: tener confianza en tus capacidades para el procedimiento.

Paso 19: Ejercicio de entintamiento

ACTIVIDAD:

- siempre en negro, sin colores y tampoco lápiz
- dibujar las texturas, las decoraciones
- pide a los participantes de probar sus materiales antes de entintar sobre el guión visual.

OBJECTIVO: tener confianza en tus capacidades de entintar, para probar los materiales

Notas: ver manual

Paso 20: Trabajo final

ACTIVIDAD: los participantes tienen que dibujar de nuevo los bocetos a escala grande

OBJECTIVO: el trabajo está listo para copiar.

Paso 21: Presentación del trabajo final

ACTIVIDAD: cada participante tiene que escanear y enviar su trabajo por correo.

Etapa 5: 02/09 – 07/09

Paso 22: Sesión de crítica

ACTIVIDAD: cada participante echa un vistazo en el trabajo final tomando su tiempo.

Cada participante comenta sobre cada trabajo.

- ¿Se entiende correctamente el mensaje?
- ¿Hay un equilibrio entre el texto y las imágenes?
- ¿Se puede leer correctamente?
- ¿Atrae el tebeo la atención desde una distancia?
(bastantes porciones negro)

Cada participante comparte su opinión sobre su propio trabajo.

OBJECTIVO: cada participante obtendrá observaciones apropiadas sobre su trabajo.

Educarse en un campo de refugiados.

Alan vive con su familia en un pequeño campo de refugiados cerca de Ghana. Dejaron su país natal, Liberia, a causa de la guerra. Una pequeña organización local ha creado una escuela para niños entre 7 y 10 años inclusive. Alan y su hermano pequeño están entre los afortunados.

Primer panel: **Primer día de escuela:** La madre de Alan está limpiando mientras dice a Alan y a Edwin **“Daros prisa”**. Ellos responde realmente nerviosos: **“Ya estamos listos”**. Ellos no llevan nada más que un plato de metal en sus manos.

Segundo panel: **Martha, de 12 años les mira con envidia.** Ella piensa **“Desearía tener 10 años”**.

Tercer panel: Alan y Edwin se encuentran a otros niños de camino a la escuela, también ellos llevan un plato de metal en sus manos. Alan saluda a su amigo Dave. **“Hola, Dave”**. Dave lleva un libro en sus manos.

Cuarto panel: **A las 9.00 en punto.** En frente de una pequeña casa de una sola habitación que debe de ser la escuela.

Quinto panel: **Se ve 1 pequeña casa dividida en 4 habitaciones.**

Sexto panel: Se ve el interior de una habitación y una profesora voluntario. La profesora se llama **Elizabeth**. Todo el mundo está callado y mira atentamente lo que está escrito. **Edwin está aprendiendo el alfabeto.**

Séptimo panel: Se ve el interior de otra habitación, el profesor pregunta: **“¿quién sabe contra?”**. Sólo hay dos manos levantadas y sus propietarios contestan **“ Yo, señor”**. **Alan está a punto de aprender a contar.**

Octavo panel: **2 horas más tarde: hora del recreo.**

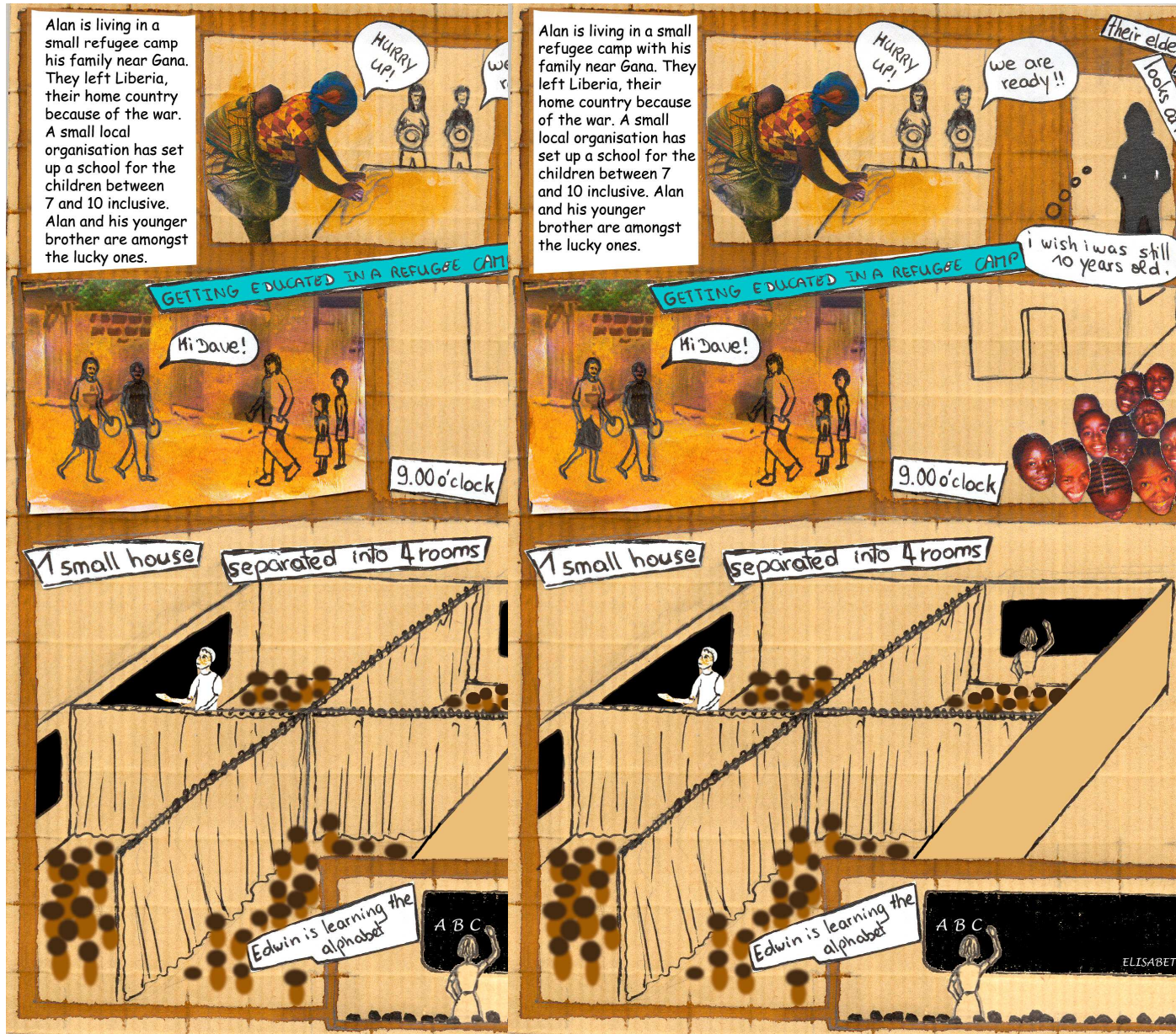
Noveno panel: **Lecciones de música.** Se ve cómo todas las cortinas han sido descorridas, así que ahora todos los niños se sientan juntos. Todos los profesores están enseñando canciones locales a los niños refugiados. **“Effua se puso el fufu, ...”**

Décimo panel: **A la 1 del mediodía: hora de comer.** Se ve a Alan y a Edwin sentados juntos con sus amigos disfrutando de la comida y comiendo en silencio.

Undécimo panel: Se ve a todos los niños alrededor de un profesor con un libro abierto en su regazo. Están sentados en el suelo del patio delantero de la escuela. El profesor: **“entonces Cenicienta comenzó a llorar...”**.

Duodécimo panel: **Ya en casa.** Alan y Edwin cuentan a su hermana como les ha ido el día. Se ve a Alan sentado frente a la puerta hablando con Martha. **“Hoy he aprendido a contar”**. Martha responde: **“¿De verdad?, ¿me enseñarás?”**. Edwin responde: **“ ¡Y yo puedo enseñarte el alfabeto!”**.

Decimotercer panel: Se ve a Alan, Edwin y Martha en la misma cama. Martha repite para sí el alfabeto que acaba de aprender: **“A, B, C, D, E, F”**. Alan reza: **“Por favor Dios. No dejes que este sea el ultimo año de escuela para mí ni para mis amigos”**. Edwin sueña con la comida del almuerzo.



En la introducción (en el cuadro) – L 2: El ilustrador se había olvidado de poner “with”. En la segunda ilustración, ya lo ha corregido.

Página ii:

Introducción

REFUGICS es un material educativo creado en el cuadro de la campaña de sensibilización de RESPECT sobre la situación de los refugiados. A partir de este material nos gustaría mostraros algunos aspectos de la vida de los refugiados.

Índice

Introducción (Ashley Smith).....p.
Primer comic (Borja Pujol).....p.
Segundo comic (Carmen Cavaco).....p.
Tercer comic (Maria Lina Baéz).....p.
Cuarto comic (Omar Majeed).....p.
Quinto comic (Ricardo Muñoz).....p.
Definición sencilla de algunas palabras.....p.
Definición de palabras útilesp.

Las historias fueron provistas por RESPECT Refugiados. Los ilustradores son profesionales y aficionados que decidieron dedicar parte de su tiempo libre para ayudarnos a crear REFUGICS.

Introducción del primer tebeo – agregar al rectángulo

En REFUGICS, el Sr. Neil - un experimentado profesor de secundaria – después de leer un emotivo artículo sobre la **crisis humanitaria (1)*** en la **República Democrática del Congo (2)****, decide enseñar a sus alumnos sobre los problemas de los refugiados. El Sr. Neil enseñará a sus alumnos distintos aspectos de la vida de los refugiados.

Página 1

1st viñeta: "Desearía poder ayudar a esta gente".
2nd viñeta: "¿Cómo?"

En el 2º cuadro, la palabra "IDEA" aparece a lado de Henry.

Viñeta 3: "¿Dedicaré algún tiempo a enseñar a mis alumnos sobre la situación de los refugiados!"

Viñeta 4: "¡Eso sería genial!!" "¿Por qué no organizas también una recolecta de fondos después de la escuela?"

Viñeta 5: "¡Excelente idea!!"

En el cuadro 6, lo siguiente aparece en la esquina de arriba a la izda: El lunes siguiente – después de la escuela: Texto en las estanterías: Política mundial – Economía – Guerra.

En el cuadro 7, lo siguiente aparece en la esquina de la izda: 2 días después.....
Texto que aparece en el PC: **REFUGICS – Cómics sobre la vida de los refugiados.**

Viñeta 6: Ok, hoy vamos a probar algo diferente".

Viñeta 7: ?aparece cerca del chico

Viñeta 8: ?aparece cerca de la chica

Viñeta 9: "¿Quién puede decirme qué es un REFUGIADO?".

Viñeta 10: "Alguien que viene a nuestro país porque no puede seguir en el suyo".

Viñeta 11: "y un refugiado no puede hablar nuestro idioma".

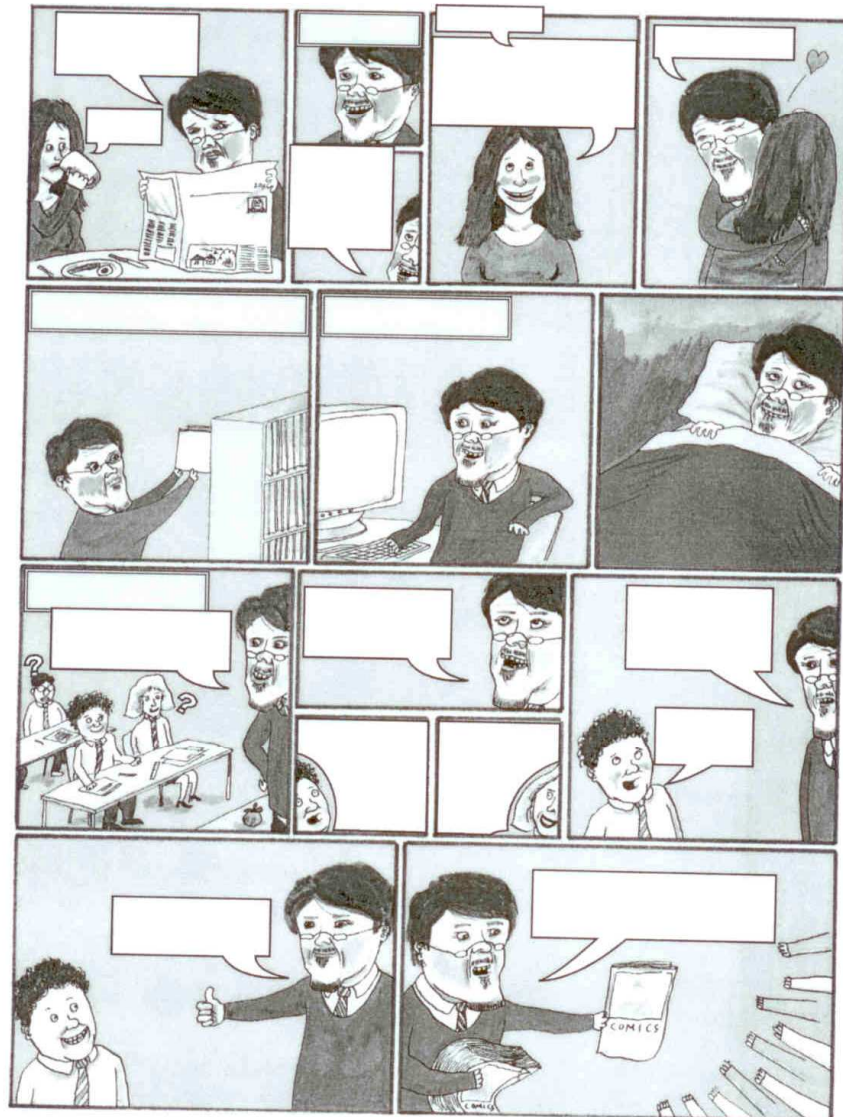
Viñeta 12: "¿y por qué piensas que no pueden quedarse en su país?":

Viñeta 13: "¿Por qué son pobres?".

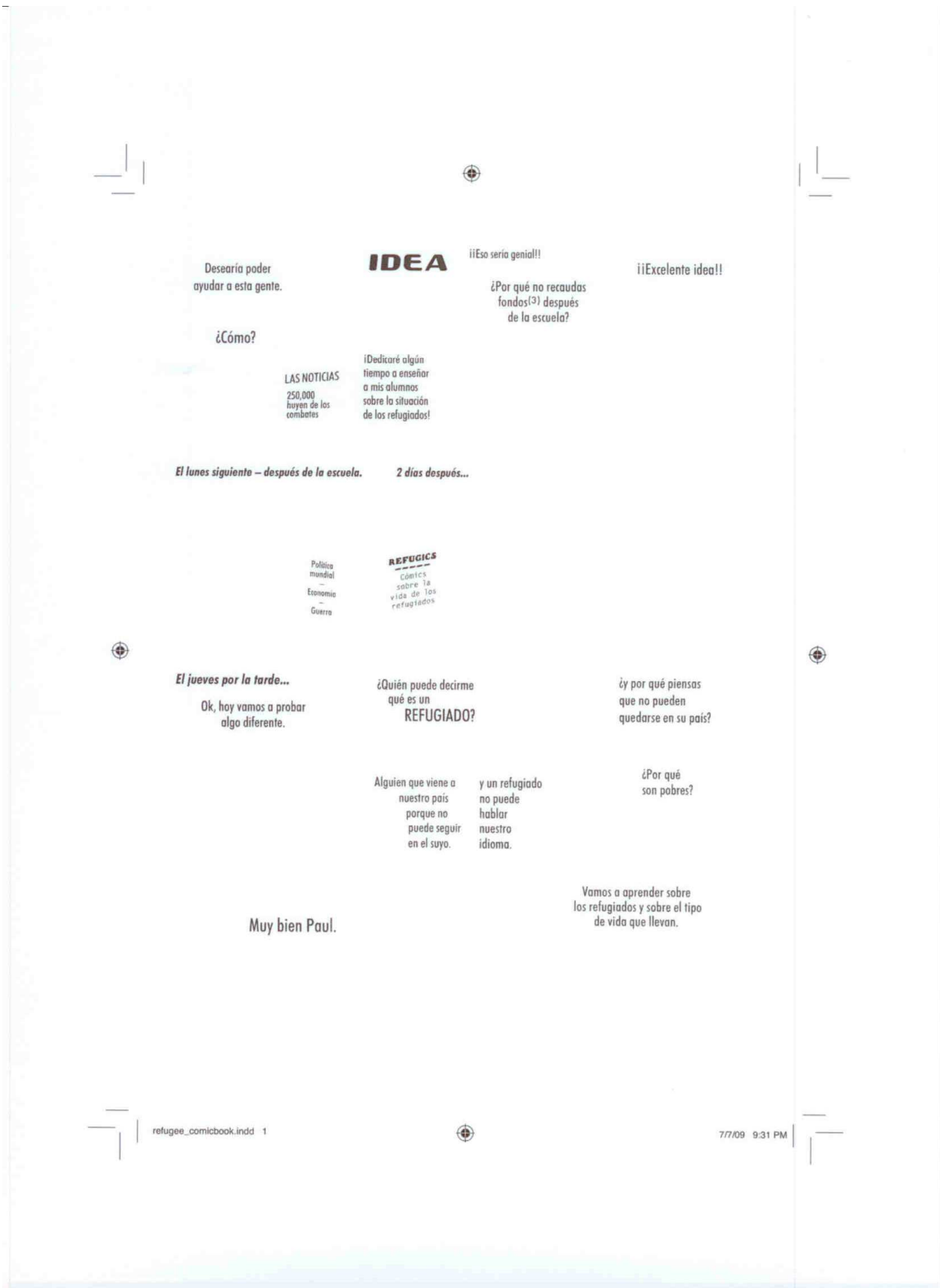
Viñeta 14: "Muy bien Paul".

Viñeta 15: "Vamos a aprender sobre los refugiados y sobre el tipo de vida que llevan".

Fondo para página 1 del tebeo



Texto para página 1 del tebeo versión española



Desearía poder
ayudar a esta gente.

IDEA

¡Eso sería genial!!

¡¡Excelente idea!!

¿Cómo?

¿Por qué no recaudas
fondos⁽³⁾ después
de la escuela?

LAS NOTICIAS
250,000
huyen de los
combates

¡Dedicaré algún
tiempo a enseñar
a mis alumnos
sobre la situación
de los refugiados!

El lunes siguiente - después de la escuela.

2 días después...

Política
mundial
-
Económica
-
Guerra

REFUGIADOS
-
Cómics
sobre la
vida de los
refugiados

El jueves por la tarde...

Ok, hoy vamos a probar
algo diferente.

¿Quién puede decirme
qué es un
REFUGIADO?

¿y por qué piensas
que no pueden
quedarse en su país?

Alguien que viene a
nuestro país
porque no
puede seguir
en el suyo.

y un refugiado
no puede
hablar
nuestro
idioma.

¿Por qué
son pobres?

Muy bien Paul.

Vamos a aprender sobre
los refugiados y sobre el tipo
de vida que llevan.