

UNITATS DIDÀCTIQUES

Salón
CÓMIC
València

2025

Salón
CÓMIC
València


FERIA VALENCIA

INSTITUT
BENLIVRE



QUÈ ÉS EL CÒMIC?

Un còmic és una forma d'art visual que combina imatges i text per a contar una història. Generalment, es presenta en una sèrie de vinyetes que es lligen de manera seqüencial, la qual cosa permet al lector seguir la narrativa d'una manera dinàmica i atractiva.

Còmic o novel·la gràfica? Ambdós termes s'utilitzen per a descriure obres que empenen una narrativa seqüencial, però en un intent de dignificar el mitjà es va adoptar este concepte popularitzat per Will Eisner per a acostar el còmic a la literatura. No obstant això, en essència, ambdós compartixen el mateix mitjà i la mateixa intenció de contar històries a través d'imatges i paraules.

ORÍGENS I CONTEXT

Els orígens del còmic es remunten a finals del segle XIX, encara que les seues arrels es poden rastrejar fins a les antigues tradicions de narració visual, com els jeroglífics egipcis i els tapissos medievals. No obstant això, el còmic modern començà a prendre forma als Estats Units i Europa en la dècada de 1890, amb la publicació de tires còmiques en periòdics.

Una de les primeres tires còmiques reconegudes va ser *The Yellow Kid* de Richard F. Outcault, publicada en 1895. A mesura que avançava el segle XX, el còmic es va popularitzar enormement, especialment amb l'arribada dels superherois en la dècada de 1930, com Superman i Batman, que van marcar l'inici de l'Edat d'Or del còmic.

Durant la Segona Guerra Mundial, els còmics també van tindre un paper important en la propaganda i l'entreteniment. En les dècades següents, el mitjà va continuar evolucionant, diversificant-se en gèneres i estils, i guanyant reconeixement com una forma d'art legítima. En els anys seixanta i setanta, van sorgir moviments que exploraven temes més complexos, cosa que va portar a la creació de novel·les gràfiques i a una major apreciació crítica del còmic com a mitjà literari.

INFLUÈNCIA CULTURAL DEL CÒMIC

El còmic ha tingut una influència significativa en la cultura al llarg dels anys. En primer lloc, ha sigut una forma accessible de contar històries, la qual cosa ha permès que persones de totes les edats i orígens connecten amb narratives diverses. A més, els còmics han abordat temes socials, polítics i culturals, també ha servit com a espill de la societat i sovint ha desafiat normes establides.

També ha influït en altres mitjans, com el cinema i la televisió, amb moltes pel·lícules i sèries populars basades en personatges de còmics. Això ha ajudat a expandir el seu abast i a atraure nous públics. Finalment, el còmic ha fomentat la creativitat i l'expressió artístiques, inspirant molts a explorar l'art i l'escriptura. El còmic no sols entreté, sinó que també educa, inspira i crea comunitat.

CARACTERÍSTIQUES

Algunes de les parts fonamentals que componen un còmic són:

VINYETES: estes xicotetes il·lustracions constitueixen la base del còmic, representant accions o moments específics en la narrativa.

BAFARADA: una bafarada és un element gràfic que s'utilitza per a mostrar el que diuen o pensen els personatges. Generalment, té forma de bombolla i pot incloure una cua que apunta cap al personatge que està parlant.

TEXTOS: inclouen diàlegs, pensaments, descripcions i qualsevol informació escrita que enriqueix la comprensió de la història.

PORTADES: se situen a l'inici del còmic i solen presentar una imatge impactant junt amb un títol per a atraure l'atenció del lector.

GUIÓ: és la narrativa principal de la història i abasta tant la trama principal com les subtrames que puguen contindre l'obra.

RÈTOLS: són les etiquetes que proporcionen informació addicional sobre el temps, el lloc o els personatges i sovint s'ubiquen a la part superior o inferior d'una vinyeta.

DIBUIXOS: il·lustracions detallades i complexes que representen personatges, escenes i altres elements essencials en la narrativa visual del còmic.

COLOR: en l'era moderna, els còmics aprofiten una àmplia gamma de colors per a enriqueix l'experiència visual, diferenciar escenes, personatges i elements i proporcionar una dimensió addicional a l'obra.



ACTIVITAT CREACIÓ D'UN CÒMIC PERSONAL

Temporització

SESSIÓ 1 (60 MINUTS):

introducció i desenvolupament de la idea

1. PRESENTACIÓ DE LA UNITAT (25 minuts):

- Objectiu centrat en la creació d'un còmic autobiogràfic.
- Breu discussió a classe sobre còmics personals.
- Estudi d'un còmic curt que destaque la connexió entre l'experiència personal i la narrativa gràfica.

2. PLUJA D'IDEES (10 minuts):

- Generació d'idees per a un còmic relacionat amb alguna anècdota, alguna vivència personal.

3. ESBOSSAMENT INDIVIDUAL (25 minuts):

- Inici del desenvolupament d'esbossos per al còmic personal.
-

SESSIÓ 2 (60 MINUTS):

Desenvolupament del còmic i presentació

1. CREACIÓ DEL CÒMIC (30 minuts):

- Desenvolupament del còmic a partir dels esbossos realitzats en la sessió anterior.

2. PRESENTACIÓ I REFLEXIÓ (30 minuts):

- Tots o alguns alumnes presenten breument el seu còmic a la classe.
- Preguntes i discussió sobre la connexió entre l'experiència i l'expressió artística personal.

COM A COMPLEMENT:

- Tasca de redacció d'una reflexió personal sobre el procés de creació, l'estil de còmic utilitzat i l'experiència narrada.

El còmic en Àsia

El còmic a Àsia, sovint conegut com a manga al Japó, manhwa a Corea i manhua a la Xina, és molt popular tant en els seus països d'origen com a escala internacional i ha influït en la cultura pop global.

Cada regió té el seu propi estil i característiques, i abasta una àmplia varietat de gèneres i temes, des d'aventures i fantasia fins a romanticisme i horror.

ORÍGENS I CONTEX

Els orígens del còmic a Àsia es remunten a tradicions artístiques antigues. Al Japó, el manga té arrels en l'ukiyo-e, una forma d'estampació en fusta que data del segle XVII, i en el Toba Ehon, llibres il·lustrats que combinaven imatges i text. El manga modern va començar a prendre forma després de la Segona Guerra Mundial, influenciat per la cultura occidental i la necessitat d'entreteniment.

A Corea, el **MANHWA** es va desenvolupar a partir d'influències japoneses i occidentals, especialment després de l'ocupació japonesa al segle XX. A partir dels anys noranta, el manhwa va començar a guanyar popularitat, especialment amb l'arribada dels webtoons, que es van adaptar a l'era digital.

A la Xina, el **MANHUA** naix de la tradició de la pintura i la narrativa visual, però el seu desenvolupament modern es va veure afectat per la censura i les polítiques del govern. No obstant això, en les últimes dècades ha ressorgit amb força, incorporant-hi estils contemporanis i temes variats



INFLUÈNCIA CULTURAL DEL CÒMIC ASIÀTIC

El còmic asiàtic, especialment el manga japonès i el manhwa coreà, ha tingut un impacte significatiu en la cultura global. El seu estil artístic únic ha atret una àmplia audiència i ha influït la moda, el cinema, la música i els videojocs. A més, ha fomentat la creació de comunitats de promoció de l'intercanvi cultural. L'èxit de sèries com Naruto o Attack on Titan ha portat a un augment en la traducció i distribució de còmics asiàtics arreu del món.

El còmic en Àsia

El manga i l'anime: una anàlisi de les seues demografies i gèneres principals

El manga i l'anime s'han consolidat com a expressions culturals fonamentals del Japó, amb un abast global i una diversitat narrativa notable. Estos mitjans s'estructuren en demografies que responen a audiències específiques segons l'edat i el gènere, complementades per una àmplia gamma de gèneres que enriqüen les històries i les temàtiques.

DEMOGRAFIES PRINCIPALS

KODOMO: Entreteniment educatiu per a la infància La demografia kodomo, dirigida a xiquets i xiquetes menors de deu anys i se centra en narratives senzilles i didàctiques, orientades a inculcar valors com l'amistat, l'honestedat i el respecte. El seu estil visual és colorit i expressiu, amb personatges dissenyats per a captar l'atenció dels més menuts. Exemples emblemàtics inclouen Doraemon, Pokémon i Hamtaro.

SHONEN: Acció, aventura i superació personal. El shonen, destinat al públic de 12 a 18 anys, es caracteritza per narratives dinàmiques que giren al voltant del creixement físic i emocional del protagonista. L'acció, els combats i el desenvolupament de vincles d'amistat són elements recurrents, amb valors com la perseverança i el treball en equip. Obres destacades inclouen Dragon Ball, Naruto, One Piece i My Hero Academia.

SHOJO: Emocions, romanç i fantasia. El shojo, orientat a xiques adolescents, se centra en les emocions, les relacions romàntiques i, sovint, elements fantàstics o màgics. Les il·lustracions són estilitzades, amb dissenys delicats i fons ornamentats. Exemples clàssics són Sailor Moon, Cardcaptor Sakura i Fruits Basket.

SEINEN: Narratives madures i reflexives. El seinen, dirigit a homes joves i adults, aborda temàtiques complexes com dilemes morals, conflictes polítics, introspecció psicològica i narratives més fosques. Sol incloure violència explícita i un estil artístic detallat. Obres notables són Berserk, Monster i Ghost in the Shell.



Monkey D Luffy. One Piece
Manga

El còmic en Àsia

JOSEI: Històries sobre la vida adulta. El josei, orientat a dones joves i adultes, explora les emocions i els desafiaments de la vida quotidiana de forma realista. Relacions personals, entorns laborals i dilemes socials són temes recurrents, presentats amb una narrativa introspectiva. Exemples destacats inclouen Nana, Paradise Kiss i Honey and Clover.

BL I GL: Representacions de l'amor LGBTQ+. El Boys' Love (BL) i el Girls' Love (GL), tot i que no són demografies formals, són subgèneres populars que presenten relacions romàntiques entre homes i dones, respectivament. Estes històries aborden tant les emocions personals com els reptes socials relacionats amb la identitat LGBTQ+. Exemples representatius són Given (BL) i Bloom Into You (GL).

GÈNEROS PRINCIPALES

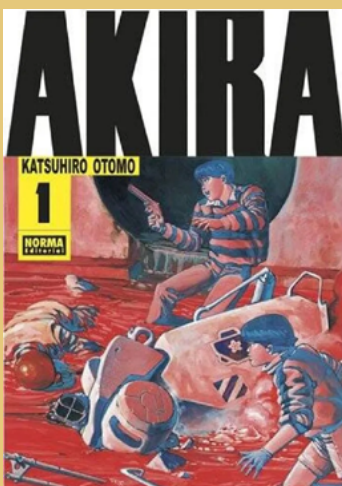
ACCIÓ I AVENTURA Este gènere abasta històries de ritme ràpid, marcades per enfrontaments, desafiaments i la cerca d'objectius clars. Exemples notables inclouen Attack on Titan i Hunter x Hunter.

FANTASIA La fantasia es distingeix per la creació de mons imaginaris amb regles pròpies, on elements màgics o sobrenaturals són essencials. Obres com Sword Art Online i Made in Abyss il·lustren este gènere.

CIENCIA-FICCIÓ L'exploració de tecnologies avançades i escenaris futuristes caracteritza este gènere. Exemples clau inclouen Neon Genesis Evangelion, Steins;Gate i Akira.

ROMÀNTIC El gènere romàntic se centra en les relacions afectives i explorant tant l'enamorament com els conflictes emocionals. Títols com Your Name i Clannad en serien representatius.

TERROR I MISTERI Històries que busquen generar suspens i explorar l'inexplicable, sovint acompanyades d'elements psicològics. Exemples destacats són Death Note, Higurashi no Naku Koro ni i Another.



Otomo, K. (2019). Akira (Vol. 1). Norma Editorial.

El còmic en Àsia

COMÈDIA L'humor, basat en situacions absurdes, paròdies o malentesos, és el nucli d'este gènere. Exemples notables són Gintama i Konosuba.

DRAMA El drama se centra en la profunditat emocional i el desenvolupament de personatges i aborda conflictes personals o socials. Obres representatives inclouen March Comes in Like a Lion i Violet Evergarden.

ESPORTS Este gènere aborda tant l'esperit competitiu com el creixement personal dels seus protagonistes. Exemples són Haikyuu!!, Kuroko no Basket i Yuri on Ice.

REFLEXIÓ FINAL

El manga i l'anime no només oferixen entreteniment, sinó que també actuen com un reflex de les emocions, els valors i les preocupacions de diferents audiències. La seua capacitat per a explorar una àmplia gamma de temes a través de demografies i gèneres diversos els convertix en una eina cultural versàtil que continua evolucionant i expandint el seu abast global.



ACTIVIDAD: CREACIÓ D'UN PERSONATGE MANGA

Objetiu

Que els adolescents compreguen els orígens i característiques del manga, experimenten amb el procés creatiu del dibuix de manga i reflexionen sobre la influència d'esta cultura en el món modern.

INTRODUCCIÓ ((10 minuts)

1. Breu explicació del manga
2. Història i popularitat
3. Característiques de l'estil manga. Mostrar exemples visuals de mangues per a ressaltar les seues característiques principals:
 - Ulls grans i expressius.
 - Estilització de la línia i la forma.
 - Ús d'expressions facials exagerades.
 - Fons detallats o minimalistes, depenent de l'enfocament.
 - Vinyetes que sovint juguen amb l'espai i el ritme.

DESENVOLUPAMENT (40 minuts)

PART 1:

EXPLORACIÓ DE PERSONATGES DE MANGA (10 minuts)

- Observació de personatges de manga. Dividix els estudiants en grups xicotets i dona'ls diferents imatges de personatges de manga de diversos gèneres (shonen, shojo, seinen, etc.). Cada grup ha d'analitzar la imatge i discutir els següents punts:
- Quines emocions transmet el personatge a través de la seua expressió facial i llenguatge corporal?
- Com es distingixen els personatges masculins dels femenins (per exemple, en la grandària dels ulls, cabells, postura)?
- Com s'utilitza el color (si hi ha color) o les ombres per a donar dramatisme a la imatge?
- Quina classe de vestimenta o accessoris té el personatge? Què ens diu això sobre la seua personalitat o rol en la història?

ACTIVIDAD: CREACIÓ D'UN PERSONATGE MANGA

PART 2

DIBUIX

Anima'ls a ser creatius i creatives, a experimentar amb diferents postures i expressions, i a posar especial èmfasi en les característiques visuals que fan que els personatges de manga siguen tan distintius.

PART 3:

PRESENTACIÓ I REFLEXIÓ (10 minuts)

1. Presentació dels personatges

Cada estudiant (o grup) presenta el seu personatge davant de la classe. Durant la presentació, han d'explicar:

- El nom i la personalitat del personatge.
- Quin estil de manga han triat i per què.
- Com han dissenyat l'expressió i els trets físics per alinear-los amb la personalitat del personatge.
- Si el seu personatge té alguna habilitat especial o un passat únic.

REFLEXIÓ GRUPAL

Finalitzeu amb una breu reflexió sobre l'activitat:

- Quin ha sigut el desafiament més gran a l'hora de dissenyar un personatge de manga?
- Com creuen que els artistes de manga creen mons tan immersius i personatges tan estimats pels fans?
- Què han après sobre l'impacte global del manga i la seua influència en la cultura pop?

¿Què és el cosplay?

El cosplay és una activitat en què les persones es visten i actuen com si foren personatges de pel·lícules, sèries, videojocs, còmics i altres mitjans d'entreteniment.

ORÍGENS I CONTEXT

La paraula cosplay és una combinació de les paraules costume ('disfressa') i play ('joc') i té les arrels en la cultura del fandom i es va popularitzar al Japó a la dècada dels huitanta. Encara que la pràctica de disfressar-se com a personatges de ficció existix

temps, el terme cosplay el va encunyar l'any 1984 el periodista Nobuyuki Takahashi, qui el va utilitzar per a descriure els assistents de la World Science Fiction Convention a Los Angeles que es vestien com els seus personatges favorits.

Al llarg dels anys, el cosplay s'ha expandit més enllà del Japó i s'ha convertit en un fenomen global. En les dècades de 1990 i del 2000, l'auge de les convencions de còmics i anime, així com l'accés a internet, van ajudar a difondre la cultura del cosplay i això va permetre que les persones aficionades compartiren les creacions i es connectaren amb altres.

INFLUÈNCIA DEL COSPLAY EN LA CULTURA

El cosplay ha tingut un impacte significatiu en la cultura contemporània i ha creat comunitats molt actives en què les persones poden compartir la seua passió, fer amistats i participar en esdeveniments com convencions. També ha influït en la moda i l'art, inspirant dissenyadors i artistes.



Imagen: Pinterest

¿Què és el cosplay?

CARACTERÍSTIQUES

INTERPRETACIÓ DE PERSONATGES: els cosplayers es visten com a personatges de diverses fonts, incloent-hi anime, manga, videojocs, pel·lícules, còmics i més.

CREACIÓ DE DISFRESSES: implica la confecció o compra de vestits que repliquen amb precisió el vestuari del personatge. Això pot incloure costura, disseny i ús de materials específics.

ATENCIÓ AL DETALL: molts cosplayers s'esforcen per aconseguir un alt nivell de detall en els seus vestits, des de l'elecció de teixits fins als accessoris i el maquillatge.

ACTUACIÓ: a més de vestir-se com el personatge, alguns cosplayers també interpreten la seua personalitat i gestos, afegint-hi una dimensió performativa al cosplay.

COMUNITAT: el cosplay és una activitat social que fomenta la interacció entre aficionats en convencions, esdeveniments i plataformes en línia.

CREATIVITAT I INNOVACIÓ: els cosplayers sovint experimenten amb tècniques de disseny i fabricació per a crear vestits únics o reinterpretar personatges de maneres noves.

CONCURSOS: hi ha concursos en què els cosplayers poden mostrar les seues habilitats i creativitat i rebre reconeixement pel seu treball.

DIVERSITAT I INCLUSIÓ: el cosplay és militantment inclusiu, és igual el físic de la persona, el gènere o les seues preferències, cadascú pot ser el que desitge. Es trenca així la lògica que impera en altres àmbits de la nostra vida i es crea un espai lliure.

SEGURETAT: el cosplay es desenvolupa amb seguretat. Això significa que, d'una banda, no hi ha armes ni elements que poden causar dany i, de l'altra, els cosplayers necessiten un ambient segur.

RESPECTE: el cosplay és respectuós entre els cosplayers, i entre el públic general i els cosplayers.

PASSIÓ I CREATIVITAT: el cosplay és altament creatiu i es basa en la passió de les persones.

ACTIVITAT CREACIÓ D'UN COSPLAY RECICLAT

Temporalització

SESSIÓ 1 (60 MINUTS) **COSPLAY Y RECICLATGE**

1. INTRODUCCIÓ (10 minuts):

- Breu explicació sobre el cosplay i la seua influència cultural.
- Pluja d'idees ràpida perquè els estudiants busquen un personatge fictici que els interesse.

2. INVESTIGACIÓ I ARGUMENTACIÓ (15 minuts):

- Investigació del personatge triat.
- Breu argumentació sobre perquè s'ha triat este personatge.

3. DISSENY DEL VESTIT (25 minuts):

- Taller creatiu: imaginació de com crearien el vestit utilitzant principalment materials reciclables.

4. EXPOSICIÓ I RETROALIMENTACIÓ (10 minuts):

- Alguns estudiants triats aleatòriament presenten els seus projectes.
- Breu reflexió sobre la importància de la creativitat i el cosplay.

COM A COMPLEMENT

Els estudiants poden dedicar una classe extra per a fer el vestit amb materials de casa i oferir una desfilada a classe.

Jocs de taula

Els jocs de taula són activitats recreatives que es juguen sobre una superfície plana, com una taula, i solen involucrar components com taulers, fitxes, cartes i daus. Estos jocs poden ser competitius o cooperatius i cobrixen una àmplia varietat de gèneres i disciplines, des d'estratègics fins a familiars.

D'altra banda, els jocs de rol (RPG) són una forma de joc en què els participants assumixen el paper de personatges en un món fictici. Els jugadors narren històries i prenen decisions que afecten el desenvolupament del joc, sovint guiats per un director de joc que estableix l'escenari i les regles. Els RPG poden ser molt immersius i permeten una gran creativitat i col·laboració entre els jugadors.



Imatge: Saló del còmic de València



Jocs de taula

ORÍGENS I CONTEXT

Els jocs de taula tenen arrels antigues i han evolucionat al llarg del temps. S'han adaptat a diferents cultures i contextos socials i s'han convertit en una forma popular i significativa d'entreteniment en tot el món.

Els jocs de taula tenen una llarga història que es remunta a milers d'anys. A continuació, un resum del seu origen i context

ANTIGUITAT Els primers jocs de taula coneguts es daten cap a l'any 3000 aC, amb exemples com el joc reial d'Ur, a Mesopotàmia, i el senet, a Egipte. Estos jocs no només eren entretinguts, sinó que també tenien significats culturals i rituals.

DESENVOLUPAMENT CULTURAL Al llarg de la història, diferents civilitzacions han creat els seus jocs per a reflectir els seus valors i creences. Per exemple, el go a la Xina i els escacs a l'Índia i Pèrsia.

EDAT MITJANA Durant l'edat mitjana, els jocs de taula es van popularitzar a Europa, especialment els escacs, que es van convertir en un símbol d'estratègia i noblesa.

RENAIXEMENT I MODERNITAT Amb l'arribada del Renaixement, els jocs de taula van començar a diversificar-se encara més. Es van introduir nous jocs com el backgammon i les primeres versions del Monopoly.

SEGLE XX La indústria del joc de taula va experimentar un auge significatiu al segle XX, amb la producció massiva de jocs comercials. Jocs com el Monopoly, Scrabble i Risk es van convertir en clàssics.

CULTURA CONTEMPORÀNIA en les últimes dècades, hi ha hagut un renaixement de l'interés pels jocs de taula, impulsat per la creació de nous títols innovadors i la formació de comunitats dedicades al joc. Això inclou tant jocs familiars com complexos jocs estratègics

Jocs de taula

IMPACTE SOCIAL els jocs de taula han evolucionat per a convertir-se en una forma important d'interacció social, promovent la comunicació i el treball en equip entre jugadors. Així mateix, són una gran oportunitat per a transmetre valors i coneixements. Hi ha jocs de totes les temàtiques i per a totes les edats. Hi ha jocs expressament educatius, altres cooperatius que fomenten la creació d'estratègies comunes per a aconseguir objectius comuns.

Encara que el joc no tinga més objectiu que l'entreteniment, aporta una sèrie de valors per se, a saber:

1. Aprendre a respectar unes normes.
2. Desenvolupar la tolerància a la frustració.
3. Socialitzar.
4. Creativitat i imaginació.
5. Desenvolupar la paciència.
6. Unir imaginació amb la faena d'il·lustradors que en alguns casos arriben a convertir-se en estrelles com els il·lustradors de les cartes Magic o l'autor de còmics Albert Monteys, qui ha il·lustrat diversos jocs per a l'editorial Devir

CARACTERÍSTIQUES

INTERACCIÓ SOCIAL Els jocs de taula solen involucrar diversos jugadors i fomenten la interacció i la comunicació entre ells.

REGLES DEFINIDES: Cada joc té un conjunt específic de regles que guien com es juga, com es guanyen punts i com es determina el guanyador.

DIVERSITAT DE TEMÀTIQUES Hi ha jocs de taula per a tots els gustos, des d'estratègies complexes fins a jocs familiars i de festa, que cobrixen temes com la fantasia, història, ciència-ficció i més.

COMPONENTS FÍSICS Inclouen elements com taulers, cartes, fitxes, daus i altres accessoris essencials per al desenvolupament del joc.

VARIETAT DE MECÀNIQUES Els jocs poden incloure diferents mecàniques de joc, com l'estratègia, l'atzar, la cooperació o la competència.

DURACIÓ VARIABLE Alguns jocs poden durar només uns minuts, mentre que altres poden estendre's durant hores.

Jocs de taula

DESENVOLUPAMENT COGNITIU Jugar a estos jocs pot millorar habilitats com l'estratègia, la lògica, la presa de decisions i el treball en equip.

CULTURA I COMUNITAT Els jocs de taula han creat comunitats actives en què els jugadors compartixen experiències, organitzen esdeveniments i gaudixen del joc en grup.



Imatge: Saló del Còmic de València



ACTIVITAT: FITXA PER A UN PERSONATGE DE ROL

Temporització

Per a delimitar la temàtica i perquè els alumnes menys creatius tinguen una guia, el professor ha d'imaginar el món on succeirà la trama i es desenvoluparan els personatges. Un exemple podria ser una nau espacial, on conviuen alienígenes, humans i éssers d'altres races exòtiques.

Fins i tot el professorat podria dissenyar el seu personatge fictici!

SESSIÓ 1 (60 MINUTS): El nostrescpersonatge

1. INTRODUCCIÓ (15 minuts):

- Presentació de conceptes bàsics dels jocs de rol, explicació de l'activitat i els seus objectius.

2. ELEMENTS DE LA FITXA (15 minuts):

- Presentació dels elements clau de la fitxa de personatge.

3. IDEACIÓ DE PERSONATGES (30 minuts):

- Completeu seccions inicials de la fitxa, com ara nom, raça i classe. Els alumnes comencen a idear els seus personatges considerant aspectes com l'origen, les motivacions i les experiències passades.

SESSIÓ 2 (60 MINUTS): Finalització de la fitxa

1. CONTINUACIÓ DE LA FITXA (30 minuts):

- L'alumnat continua desenvolupant els seus personatges.
- També pot dibuixar-los en un full que acompanye la fitxa.

2. INTERPRETACIÓ (30 minuts):

- Breus i divertides activitats d'interpretació perquè l'alumnat s'endinse en el rol dels seus personatges i comprega les seues característiques.

El còmic social

El còmic social és un gènere de còmic que tracta temes rellevants i problemes socials, polítics o culturals. El seu objectiu principal és crear consciència, fomentar la reflexió i reflectir aspectes de la societat que ens afecten a tots a través de la narrativa visual.

Dins d'esta categoria s'inclou, per exemple, el periodisme còmic i la medicina gràfica. .

ORÍGENS I CONTEXT DEL CÒMIC SOCIAL

L'origen del còmic social es remunta a la combinació de la narrativa gràfica amb el desig d'abordar temes socials i polítics. Tot i que els còmics existixen des del segle XIX, el còmic social com a gènere específic va començar a prendre forma al segle XX, especialment durant períodes d'agitació social i política.

INFLUÈNCIA DEL CÒMIC SOCIAL EN LA CULTURA

El còmic social ha tingut una influència significativa en la cultura a través de diversos aspectes:

CONSCIÈNCIA SOCIAL Ha contribuït a augmentar la consciència sobre problemes socials, polítics i ambientals i ha educat el públic sobre injustícies i desigualtats.

ACTIVISME S'ha convertit en una eina poderosa per a l'activisme, ja que ha permés als creadors transmetre missatges de canvi i mobilitzar les comunitats al voltant de causes específiques.

DIVERSITAT DE VEUS Ha donat visibilitat a veus i experiències de grups de minories i ha promogut la inclusió i la representació en els mitjans.

NOVES NARRATIVES Ha desafiat les narratives tradicionals en l'art i la literatura incorporant-hi temes contemporanis i complexos que reflectixen la realitat social.

EDUCACIÓ S'utilitza en entorns educatius per a abordar temes difícils de manera accessible i ha facilitat discussions sobre ètica, drets humans i justícia social.

CULTURA POPULAR Ha influït en altres mitjans, com el cinema i la televisió, ja que ha portat històries socials a un públic més ampli i ha fomentat un diàleg cultural més profund.

El còmic social

En resum, el còmic social ha impactat en la cultura en promoure la reflexió crítica, donar veu a diverses experiències i servir com a mitjà efectiu per a l'activisme i l'educació.

Les característiques del còmic social inclouen:

TEMÀTICA RELLEVANT Tracta problemes socials, polítics i culturals, com la desigualtat, els drets humans i la discriminació.

CONSCIÈNCIA CRÍTICA Busca provocar reflexió i qüestionament sobre la societat i les seues estructures.

ACCESSIBILITAT Usa un format visual que facilita la comprensió i l'abast a un públic ampli.

ACTIVISME Sovint s'associa amb moviments socials i servix com a eina per a promoure causes específiques.

DIVERSITAT DE VEUS Representa experiències de minories, ja que promou la inclusió i la diversitat en les narratives.

ACTIVITAT CREACIÓ D'UN CÒMIC SOCIAL

INTRODUCCIÓ (10 minuts)

1. Breu explicació del còmic social
2. Exemples de còmics socials

Mostrar exemples de còmics que tracten temes socials, com les obres d'Art Spiegelman en Maus; Joe Sacco, amb Palestine, o còmics moderns que aborden problemes contemporanis.

DESENVOLUPAMENT (40 minuts)

PART 1: REFLEXIÓ SOBRE UN TEMA SOCIAL (15 minuts)

1. Selecció d'un tema social

Escriu una llista de possibles temes socials perquè els alumnes trien:

- Canvi climàtic
- Assetjament escolar
- Inclusió i diversitat
- Discriminació
- Salut mental
- Violència de gènere

2. Discussió i reflexió grupal

Doneu uns minuts perquè els alumnes discuteixen en grups reduïts el que saben sobre el tema i com ho perceben al seu entorn. Quines situacions els semblen importants? Quins desafiaments creuen que afronta la societat hui en dia sobre este tema?

PART 2: CREACIÓ DEL CÒMIC (25 minuts)

Disseny del còmic;

Expliqueu que han de crear un còmic curt (de 4 a 6 vinyetes) que tracte el tema social seleccionat. Cada còmic ha de tindre una xicoteta història amb un principi, un desenvolupament i un missatge o conclusió clars.

ACTIVITAT CREACIÓ D'UN CÒMIC SOCIAL

PART 3: PRESENTACIÓ (10 minuts)

1. Presentació dels còmics

Cada grup o individu presenta el seu còmic davant de la resta de la classe. Durant la presentació, s'ha d'explicar:

- Quin tema social s'ha triat.
- Com s'ha decidit abordar-lo en el còmic.
- Quin missatge o reflexió es vol transmetre al públic.

2. Discussió final

Després de la presentació de tots els còmics, organitzeu una breu discussió sobre l'activitat:

- Quins desafiaments s'han afrontat en tractar de representar un tema social a través del còmic?
- Com pot influir el còmic en l'opinió pública o en la conscienciació social?
- Quin impacte pot tindre l'art en la sensibilització davant de problemes socials?

TANCAMENT (5 minuts)

- Reflexió final: pregunteu a l'alumnat com s'ha sentit en usar el còmic per a tractar un tema social i què han après sobre el poder dels mitjans visuals en la comunicació de missatges importants.
- Conclusió: reafirmeu la importància del còmic com a mitjà d'expressió artística i com a eina educativa i de denúncia social. Agraïu la participació activa i animeu l'alumnat a continuar emprant l'art per a reflexionar sobre temes que els importen.

Les exposicions del Saló

El còmic és una forma d'art i narrativa que ha influït en la cultura popular i en la societat al llarg dels anys. Les exposicions permeten destacar la seua història, evolució i diversitat i ajuden a educar el públic sobre el seu valor cultural.

Estes exposicions mostren la faena d'artistes amb peces originals, impreses o mixtes i servixen com un espai per al diàleg sobre temes rellevants que es tracten en els còmics, com la identitat, la política i la inclusió.

Així mateix, les exposicions sobre còmic aconseguixen atraure diferents públics, des de professionals, aficionats i aquells que comencen a explorar este món, creant una comunitat més àmplia i diversa al voltant d'esta forma d'expressió artística. .



NÚRIA TAMARIT (1993, VILA-REAL)

És il·lustradora i autora de còmics establida a València. Desenvolupa la seua faena en l'àmbit nacional i internacional i per al sector editorial i gràfic. Les seues influències i interessos eclèctics l'han ajudada a conformar un ric univers de textures i colors suggeridors, elements fantàstics i personatges femenins poderosos.

Núria dedica el seu temps a desenvolupar la seua pròxima novel·la gràfica, els encàrrecs d'il·lustració, l'ensenyament en diversos centres educatius de la ciutat i l'activisme en forma d'autoedició. Va començar la seua carrera en el món del fanzín i a pesar del seu èxit internacional, encara no l'ha abandonat perquè el considera un territori d'experimentació.

La seua obra ha arribat a altres mercats com el nord-americà (de la mà de la prestigiosa editorial Fantagraphics), el francès, l'italià o el britànic. Entre els seus últims llibres es troben Géante, Le Conte du Genévrier, Loba Boreal, Diamond Defense i Myths, Mummies and Magic in.

Les exposicions del Saló

CLÀSSICS DEL CÒMIC. ELS ORÍGENS D'UNA NARRATIVA VISUAL (1909 - 1958)

Mostra que ens acosta els orígens del còmic a través d'una impressionant col·lecció de pàgines originals que inclouen Krazy Kat (George Herriman), Little Nemo (Winsor McCay) fins a arribar als clàssics de premsa com Tarzan, de Raymond Carver, o El Príncep Valent, de Harold Foster, entre d'altres.

Un recorregut que ens porta just al naixement del còmic tal com el coneixem actualment, que es va donar als EUA a principis del segle XX i a la seua primera gran eclosió, l'anomenada edat d'or (de mitjans dels anys trenta fins a mitjans dels cinquanta). Un moment en què quasi no hi havia referències prèvies, per la qual cosa la llibertat creativa era absoluta i fan d'algunes d'estes peces clàssics eternals que no passen de moda mai.

ZAINAB FASIK

Mostra que ens acosta l'univers d'esta valenta creadora marroquina.

Graduada en 2017 com a enginyera estatal en mecànica, Zainab Fasiki és autora de còmics i s'ha convertit en una figura emblemàtica del feminisme marroquí a les xarxes socials gràcies a les seues il·lustracions.

Des de jove, va enfrontar-se a injustícies de gènere i va trobar en els dibuixos polítics un refugi per expressar les seues emocions. El 2018 va fundar el col·lectiu artístic feminista Women Power a Casablanca i va rebre el Premi Amnistia Internacional pels Drets de la Dona. El seu assaig gràfic Hshouma, publicat el 2019, aborda temes tabú sobre sexualitat i drets de la dona, i s'ha traduït a cinc idiomes. Reconeguda per la revista Time com a líder de la nova generació el 2019, ha rebut diversos premis i ha llançat projectes sobre educació sexual i drets de les dones. Al Saló del Còmic de València, presentarà nous projectes i compartirà la seua experiència com a creadora i activista en què destaca el còmic com a mitjà per al canvi social.



Les exposicions del saló



EUSEBIO NSUÉ

Eusebio Nsué és un artista autodidacte de Guinea Equatorial. Combina il·lustració, còmic, pintura i muralisme i reflecteix la seua mirada artística intel·ligent sobre el que l'envolta, incloent-hi la riquesa cultural del seu país. El seu estil abasta des del realisme fins a l'experimentació i se centra en la figura humana per a explorar la identitat i l'emoció. Ha deixat la seua empremta en murals per a empreses a Guinea Equatorial i ha il·lustrat llibres d'autores guineanes a Espanya. A més, impartix classes de dibuix al Centre de Cultura Espanyola de Bata, on fomenta la creativitat en les noves generacions. Al Saló del Còmic de València 2025, presentarà el seu treball en el llibre col·lectiu *Los nadie*, que marca la seua entrada en el còmic espanyol i aporta una perspectiva cultural única a l'esdeveniment.

MARCELO D'SALETE

Marcelo D'Salete, nascut a São Paulo el 1979, és una figura destacada del còmic contemporani al Brasil i un referent internacional en narrativa gràfica. Dissenyador gràfic i docent, la seua obra se centra en les arrels afrobrasileres, les lluites socials i l'impacte de l'esclavitud. És autor d'obres clau com *Mukanda Tiodora* i *Angola Janga*, esta última li va valdre el Premi Eisner el 2018, entre altres reconeixements.

El seu treball s'ha publicat en diversos països i ha aconseguit un impacte global. Al Saló del Còmic de València 2025, D'Salete presentarà la seua obra i discutirà la importància de contar històries que desafien les narratives dominants i oferirà una oportunitat per a dialogar sobre memòria històrica, identitat i art.



ACTIVITAT: CONEIXENT ELS CLÀSSICS I NOUS ARTISTES

TEMPORALITZACIÓ

SESSIÓ (60 minuts):

1. INTRODUCCIÓ (5 minuts):

-Breu xarrada sobre el contingut de l'activitat i projecció de la llista d'autors (també inclosa en les fitxes tècniques).

2. INVESTIGACIÓ (15 minuts):

-Investigació de l'autor triat.

3. REDACCIÓ (30 minuts):

-L'activitat d'investigació i exposició del seu autor favorit busca familiaritzar els estudiants amb els professionals que coneixeran al Saló del Còmic.

4. DEBAT I POSADA EN COMÚ (10 minuts)

-Alguns estudiants comenten quins són els seus autors favorits i per què.
-Breu reflexió sobre la importància de tindre l'oportunitat de conèixer-los a l'esdeveniment.



Unitats didàctiques coordinades amb el Saló del Còmic de València des del departament d'Arts Plàstiques i Disseny de l'IES Benlliure. Any 2025.

-
Redacció de textos: María Trénor i Esther Chuliá
Coordinació d'unitats didàctiques:
Miguel Angel De Greiff
Disseny gràfic: Migue Martí

