

Proyecto educativo

DIBUJANDO HISTORIAS

Exposición

“Rueda de reconocimiento. Huellas del Noir en el cómic granadino”

Del 28 de septiembre al 16 de diciembre de 2018

Planifica tu visita



Consulta nuestra agenda de actividades en
www.educa.ugr.es



Escribe a la coordinación del programa educativo con el asunto
“Visitas didácticas”
programaeducativo@ugr.es



Te daremos día y hora para realizar la visita
De martes a viernes de 11 a 13 horas



No olvides consultar la sede donde se realiza la actividad
Palacio de la Madraza, Hospital Real o Parque Tecnológico de La Salud

LA MADRAZA. CENTRO DE CULTURA CONTEMPORÁNEA DE LA UGR

Palacio de la Madraza, Calle Oficinas 14, 18071. Granada
culturacontemporanea@ugr.es

CRÉDITOS

Dirección del Área de Artes Visuales: Belén Mazuecos Sánchez

Coordinación de Recursos Didácticos: M. ^a del Pilar Núñez Delgado

Coordinación de Recursos Expositivos: Ángel García Roldán

Coordinación de Recursos Gráficos y de Edición: Antonio Collados Alcaide

Responsable de Mediación y Diseño de actividades de artes visuales: Ángel García Roldán

Equipo de didáctica y Desarrollo de contenidos: Antonio Manuel Fernández Morillas

Documentación y Producción Audiovisual: Alicia Arias-Camisón Coello, Miguel Ángel Cepeda Morales

Diseño y grafismo de Cuadernos didácticos: Patricia Garzón Martínez

Fotografía: Miguel Ángel Cepeda Morales y Antonio Manuel Fernández Morillas



El Programa Educativo de la Universidad de Granada para los espacios expositivos de La Madraza, la Capilla y el Crucero del Hospital Real y el PTS; está dirigido principalmente a los centros educativos de la ciudad y su provincia, además de a todas aquellas personas que deseen acercarse y participar del arte y la cultura a través de la experiencia directa con las distintas manifestaciones artísticas actuales.

La vinculación con la comunidad escolar es uno de los ejes fundamentales de la acción educativa en los espacios expositivos de la Universidad de Granada y desde el Vicerrectorado de Extensión Universitaria y el Área de Proyección Social ofrecen una variada programación de visitas-taller para alumnado de Educación Infantil, Primaria y Secundaria. Además, ofrecemos una estrecha colaboración con el colectivo docente en la programación de experiencias previas a la visita en nuestros espacios.

Las actividades para escolares tienen un carácter interdisciplinar y hacen uso de metodologías muy diversas. En todos los casos, el arte contemporáneo es el eje principal que estimula los distintos procesos de aprendizaje en los que intervienen la percepción, la emoción, el pensamiento y la interacción social.



Proyecto educativo

DIBUJANDO HISTORIAS

La Madraza. Centro de Cultura Contemporánea de la Universidad de Granada exhibe la muestra colectiva “Rueda de reconocimiento. Las huellas del noir en el cómic granadino” en el marco de la programación del IV Festival Granada Noir, un festival de cine dedicado íntegramente al cine negro.

Esta rueda de reconocimiento pretende identificar y destacar la producción de una serie de creadores pertenecientes al ámbito del cómic, concretamente al realizado en Granada, para lo que se exhibe la obra de dieciséis dibujantes vinculados además por el trabajado sobre el género noir.

Entre otras muchas, pueden contemplarse láminas dibujadas por Juanjo Garrido, José Luís Munuera, Gabriel Hernández Walta, Sergio García, Jorge Jiménez y Javi Fernández; o el trabajo de dos creadores de larga trayectoria como Joaquín Cruces y Rubén Garrido, quienes en los años ochenta iniciaron la trayectoria del cómic contemporáneo granadino.



Más información: www.educa.ugr.es

Documentación audiovisual: <https://educ.a.ugr.es/recursos-educativos/multimedia/>



ENGLAND
1943



Actividad orientada a

EDUCACIÓN INFANTIL



OBJETIVOS

Presentar a los escolares el lenguaje del cómic como un medio de expresión artística y experimentar en torno a sus variantes con la representación de sí mismos usando formas y colores.



CONTENIDOS

La auto-representación
La viñeta



METODOLOGÍA

Las experiencias se basarán en el lenguaje del cómic como medio de expresión artística. Sus técnicas se apoyarán en imágenes visuales. En el taller empleará una metodología de enseñanza-aprendizaje que contribuirá a la construcción de aprendizajes significativos y relevantes mediante actividades de exploración e indagación. La acción se basará en el juego interpretativo (individual y colectivo) y la práctica dialógica, de modo que se otorguen nuevos significados verbales y estéticos a los elementos expuestos.



EXPERIENCIAS

Antes de iniciar el taller, haremos una visita a la exposición, comentando con los escolares algunas de las piezas para introducir las experiencias que se desarrollan a continuación.

Experiencia 1: Soy un personaje de cómic.

Los escolares se convertirán en personajes fantásticos a través del dibujo. Para ello, representarán aquello que puedan imaginar en función de sus propios rasgos y de las características que le sean otorgadas.

Experiencia 2: La tira cómica.

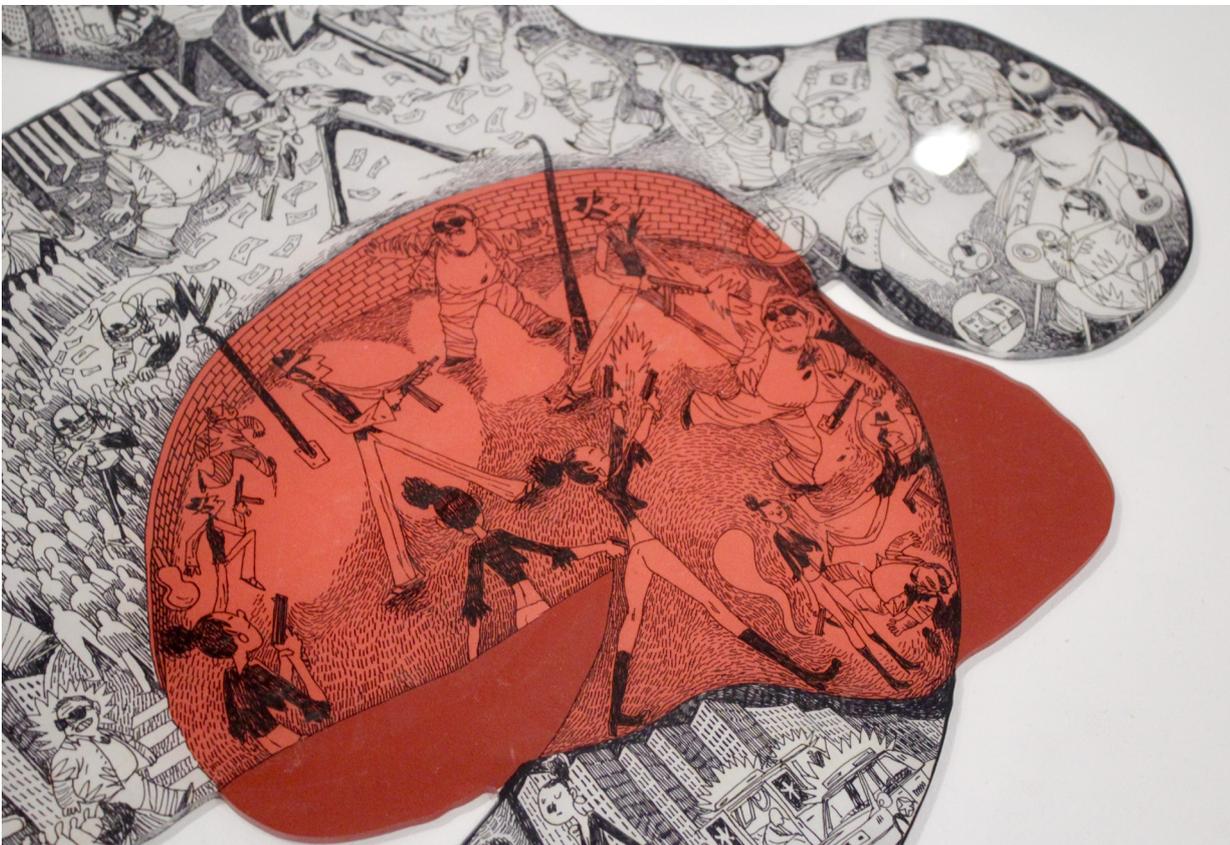
Con las imágenes de la experiencia anterior, organizaremos a los personajes

obtenidos según sea conveniente. Esto distribuirá a los escolares en grupos, quienes plantearán a continuación una historia a partir de la relación de sus personajes. Los resultados serán documentados con fotografía.

Experiencia 3: La silueta.

Los escolares profundizarán en el conocimiento de su propia anatomía en relación a la instalación de Sergio García. Para ello, trabajando de manera colectiva, trazarán su silueta en papel continuo, dibujando en ella cómo han llegado desde el colegio hasta el museo.

“Se exhibe la obra de dieciséis dibujantes que han trabajado en su obra el noir”



Detalle de la exposición “Rueda de reconocimiento. Huellas del Noir en el cómic granadino” en la sala de exposiciones de La Madraza (2018).



RECURSOS MATERIALES NECESARIOS

Folios y papel continuo, ceras de colores y una cámara de fotos.



TEMPORALIZACIÓN: 40 minutos.

- Recepción del grupo, bienvenida y normas de comportamiento.
- Intervenciones plásticas y performáticas tras el diálogo participativo con las obras expuestas.
- Agradecimiento y despedida del grupo.

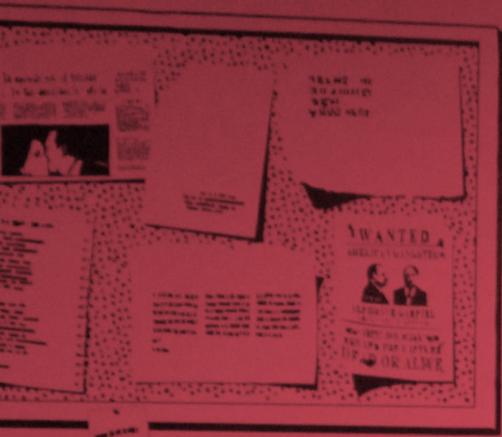


RELACIÓN DE LAS EXPERIENCIAS PLANTEADAS CON LA NORMATIVA EDUCATIVA VIGENTE:

DECRETO 428/2008, de 29 de julio, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas correspondientes a la educación infantil en Andalucía.

Artículo 4. Objetivos

- a) Construir su propia identidad e ir formándose una imagen ajustada y positiva de sí mismos, tomando gradualmente conciencia de sus emociones y sentimientos a través del conocimiento y valoración de las características propias, sus posibilidades y límites.
- d) Representar aspectos de la realidad vivida o imaginada de forma cada vez más personal y ajustada a los distintos contextos y situaciones, desarrollando competencias comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.
- e) Utilizar el lenguaje oral de forma cada vez más adecuada a las diferentes situaciones de comunicación para comprender y ser comprendido por los otros.
- g) Conocer y participar en algunas manifestaciones culturales y artísticas de su entorno, teniendo en cuenta su diversidad y desarrollando actitudes de interés, aprecio y respeto hacia la cultura andaluza y la pluralidad cultural.





Actividad orientada a

EDUCACIÓN PRIMARIA

OBJETIVOS

- A. Comprender las posibilidades del dibujo como un elemento fundamental para la representación de realidades o elementos imaginados.
- B. Analizar y experimentar en base a los lenguajes artísticos del cómic, entendiéndolos como elementos pertenecientes al mundo de las artes visuales.
- C. Conocer, identificar y aplicar los elementos expresivos característicos de la construcción de narrativas en el cómic.
- D. Realizar producciones individuales y colectivas basadas en las artes visuales en general y en la narrativa gráfica en particular.

CONTENIDOS

- A. El personaje
- B. Dibujo y color
- C. Las formas de expresión en el cómic
- D. La tira cómica

METODOLOGÍA

Las experiencias propuestas estarán basadas en las artes y sus técnicas se apoyarán en las imágenes visuales. El taller pondrá en práctica una metodología de enseñanza-aprendizaje de carácter activo, participativo y cooperativo, para favorecer el trabajo entre iguales, la práctica dialógica, el pensamiento racional y crítico, así como distintas posibilidades de expresión en relación con la vida cotidiana y el entorno inmediato del alumnado.

EXPERIENCIAS

Experiencia 1: ¿Qué siente mi personaje?

En esta actividad, los participantes indagarán en los distintos códigos gestuales y corporales que permiten a los dibujantes expresar los sentimientos de los personajes de cómic. Tras analizar varios ejemplos presentes en sala, dibujarán los rasgos representativos de una serie de emociones sobre personaje determinado.

Experiencia 2: ¿Qué dice y hace mi personaje?

Una vez planteada la experiencia anterior, en ésta profundizaremos en el uso de las metáforas visuales, los recursos cinéticos y fonéticos para completar la información presentada.

Experiencia 3: La tira cómica.

Entregaremos a los escolares una tira de viñetas en blanco para articular el tiempo en un cómic corto. Como premisa, les facilitaremos una copia de uno de los cómics de la exposición, que servirá como situación inicial o final de la nueva historieta, realizada por los escolares.

Experiencia 4: Del plano al espacio: el diorama.

En esta acción emplearemos el “diorama” como forma de representación espacial, presentado en relación a la instalación de la sala de la bóveda y a partir del cual profundizaremos en el entendimiento de la perspectiva en dos y tres dimensiones. Los escolares representarán uno de los espacios de su vivienda, el que más les interese, utilizando sólo un rotulador negro como en los trabajos de Sergio Arredondo.



Detalle de la exposición “Rueda de reconocimiento. Huellas del Noir en el cómic granadino” en la sala de exposiciones de La Madraza (2018).



RECURSOS MATERIALES NECESARIOS

Folios de papel con el rostro de personajes, hojas de papel vegetal, lápices de colores, rotuladores de color negro y cámara de fotos.



TEMPORALIZACIÓN: 60 minutos.

- Recepción del grupo, bienvenida y normas de comportamiento.
- Intervenciones plásticas y performáticas tras el diálogo participativo con las obras expuestas.
- Agradecimiento y despedida del grupo.

“El género negro se basa en dos conceptos: la ética por la que se rigen los personajes y una estética muy acusada.”



Detalle de la exposición “Rueda de reconocimiento. Huellas del Noir en el cómic granadino” en la sala de exposiciones de La Madraza (2018).



RELACIÓN DE LAS EXPERIENCIAS PLANTEADAS CON LA NORMATIVA EDUCATIVA VIGENTE:

DECRETO 97/2015, de 3 de marzo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la comunidad autónoma de Andalucía.

Artículo 4. Objetivos

La Educación Primaria contribuirá a desarrollar en el alumnado las capacidades, los hábitos, las actitudes y los valores que le permitan alcanzar, además de los objetivos enumerados en el artículo 17 de la Ley orgánica 2/2006, de 3 de mayo, los siguientes:

- d) Conocer y valorar el patrimonio natural y cultural y contribuir activamente a su conservación y mejora, entender la diversidad lingüística y cultural como un valor de los pueblos y de las personas y desarrollar una actitud de interés y respeto hacia la misma.
- f) Conocer y respetar la realidad cultural de Andalucía, partiendo del conocimiento y de la comprensión de la misma como comunidad de encuentro de culturas.

Artículo 6. Competencias clave

2. El currículo de la Educación Primaria deberá incluir, de acuerdo con lo recogido en el artículo 2.2 del real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, las siguientes competencias clave:

- a) Comunicación lingüística.
- d) Aprender a aprender.
- e) Competencias sociales y cívicas.
- f) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
- g) Conciencia y expresiones culturales.

“Sus protagonistas, delincuentes, detectives o periodistas; ansían mostrar una realidad que va más allá de la apariencia en busca de la verdad”





Actividad orientada a EDUCACIÓN SECUNDARIA



OBJETIVOS

- A. Vincular la narrativa gráfica, el discurso visual y el audiovisual en el ámbito de la creación artística para el aprendizaje
- B. Relacionar la creación artística y la investigación en la producción de narrativas gráficas
- C. Comprender, analizar y experimentar en base a los lenguajes artísticos representados en la muestra



CONTENIDOS

- A. El dibujo y el aprendizaje
- B. La narrativa multilineal
- C. El Género negro
- D. Instalación y creación colectiva



METODOLOGÍA

Las experiencias se basarán en el acercamiento a las narrativas gráficas representadas y sus técnicas se apoyarán en las imágenes visuales. El taller empleará una metodología de enseñanza-aprendizaje activa y participativa, favoreciendo el trabajo individual y cooperativo, integrando la práctica dialógica y creativa con las referencias de la vida cotidiana y al entorno del alumnado.



EXPERIENCIAS

Experiencia 1: Ascensor para el cadalso. Utilizaremos varios fotogramas impresos en papel de esta película de 1958, proyectada en la programación del Festival Granada Noir, para que los estudiantes generen una nueva narrativa, utilizando sólo su imagen y completando la historia a través del discurso verbal e iconográfico que consideren adecuado.

Experiencia 2: El hilo escondido. Los estudiantes, organizados en grupos de 3 participantes, buscarán vínculos entre las historias gráficas expuestas y crearán una nueva narración por apropiación y descontextualización. Usando el teléfono móvil, captarán tres viñetas, una por cada participante, creadas por tres artistas distintos para plantear una nueva tira digital.

Experiencia 3: La trama colectiva. Analizaremos los conceptos de narrativa multilineal y del formato alternativo, ejemplificados con la pieza-instalación *El cuerpo del delito* de Sergio García. Llevaremos esta figura a la práctica para reflejar la experiencia múltiple de acercamiento a la exposición. Esto es, desde que los estudiantes se han despertado esta mañana en sus casas hasta que han comenzado la visita-taller. Para ello, secuenciaremos cada situación describiéndola con palabras sobre *Post-it*, y la suma de todas las acciones registradas dará lugar al texto de un gran cómic colectivo.

Experiencia 4: El cómic colectivo. Una vez recopilados los textos de la actividad anterior, se generarán tiras nuevas con gráficos realizados por los estudiantes. Para ello, la narración se establecerá a partir de una serie de premisas establecidas en este lugar: detalles destacados, acciones coincidentes, objetos asociados a cada situación, colores, palabras, etc.

“En el buen género noir la pregunta es tanto Quien-lo-hizo como Por-qué-lo-hizo”



RECURSOS MATERIALES NECESARIOS

Copias de fotogramas de la citada película, hojas de papel y papel continuo, papel autoadhesivo tipo *Post-it*, rotuladores de colores, tijeras y una cámara de fotos.



TEMPORALIZACIÓN: 60 minutos.

- Recepción del grupo, bienvenida y normas de comportamiento.
- Intervenciones plásticas y performáticas tras el diálogo participativo con las obras expuestas.
- Agradecimiento y despedida del grupo.



RELACIÓN DE LAS EXPERIENCIAS PLANTEADAS CON LA NORMATIVA EDUCATIVA VIGENTE:

DECRETO 11/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria de Andalucía.

Artículo 3. Objetivos

1. Conforme a lo dispuesto en el artículo 11 del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, la Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en los alumnos y en las alumnas las capacidades que les permitan:

- e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente de la información y la comunicación.
- f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
- g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
- j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.
- l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

2. Además de los objetivos descritos en el apartado anterior, la Educación Secundaria Obligatoria en Andalucía contribuirá a desarrollar en el alumnado las capacidades que le permitan:

- b) Conocer y apreciar los elementos específicos de la historia y la cultura andalu-

za, así como su medio físico y natural y otros hechos diferenciadores de nuestra Comunidad, para que sea valorada y respetada como patrimonio propio y en el marco de la cultura española y universal.

Capítulo II

Artículo 5. Competencias

1. De acuerdo con lo establecido en el artículo 2.2 del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, las competencias del currículo serán las siguientes:

- a) Comunicación lingüística.
- c) Competencia digital.
- d) Aprender a aprender.
- e) Competencias sociales y cívicas.
- g) Conciencia y expresiones culturales.

Artículo 6. Elementos transversales.

Sin perjuicio de su tratamiento específico en las materias de la Educación Secundaria Obligatoria que se vinculan directamente con los aspectos detallados a continuación, el currículo incluirá de manera transversal los siguientes elementos:

- g) El desarrollo de las habilidades básicas para la comunicación interpersonal, la capacidad de escucha activa, la empatía, la racionalidad y el acuerdo a través del diálogo.
- h) La utilización crítica y el autocontrol en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación y los medios audiovisuales, la prevención de las situaciones de riesgo derivadas de su utilización inadecuada, su aportación a la enseñanza, al aprendizaje y al trabajo del alumnado, y los procesos de transformación de la información en conocimiento.





Acciones previas **A LA VISITA**

El programa educativo plantea para la visita de escolares un conjunto de experiencias previas que pueden realizarse en el aula a modo de introducción a la exposición “Rueda de reconocimiento. Huellas del Noir en el cómic granadino”. Estas actividades, que se refieren a los contenidos básicos de la exposición, pueden ser realizadas indistintamente por alumnado de los diferentes niveles educativos a los que ofrecemos la visita. Estas acciones previas plantean los contenidos básicos de la exposición: lo que sabemos, conocemos y vemos del arte, la experiencia en torno al proceso creativo, y el concepto de arte como medio.



ACCIONES

1. Del TBO al Instagram. Como actividad de preparación, invitamos a los estudiantes a analizar la diversidad de temáticas de narrativas gráficas y los distintos soportes sobre los que se formalizan. Así, previo a la visita, cada participante presentará en el aula al menos dos ejemplos de cómics, uno en medio físico y otro digital, que le parezcan interesantes.

2. La tira cómica en el periódico. Durante una semana, los estudiantes organizados por grupos recopilarán las tiras cómicas incluidas en el diario que elijan. ¿Qué relación existe entre las publicadas por un mismo periódico? ¿Y entre elementos de distintas editoriales?

3. Soy un personaje de cómic. Los escolares de Primaria dibujarán sobre su propia imagen los rasgos más representativos de las emociones o sensaciones que sean marcadas por el profesorado: alegría, tristeza, sueño, hambre, dolor, etc. Para ello, experimentarán sobre una fotocopia en blanco y negro de una fotografía suya.

4. La superheroína. ¿Cuántos superhéroes conocerá el alumnado? ¿Cuántos de ellos son personajes femeninos? Tras esta reflexión, los escolares elegirán un superpoder y, en base a él, dibujarán y darán nombre a una superheroína. A continuación, presentarán al resto del grupo el personaje que hayan diseñado.

5. Los roles de género en el cómic. Los estudiantes de Secundaria se harán las preguntas anteriores y reflexionarán sobre la imagen con la que se presentan los personajes masculinos y femeninos en el cómic y en el cine asociado a este género.

FICHA DE LA ACTIVIDAD 1

--	--

--





UNIVERSIDAD
DE GRANADA

LA MADRAZA
CENTRO DE CULTURA
CONTEMPORÁNEA