



BITÁCORA PARA ESTUDIANTES 3º MEDIOS
UNIDAD N°3
“GRÁFICA LITERARIA”

Desde el día	17 de agosto	Hasta el día	4 de septiembre (bitácora) – 7 al 11 de septiembre (Proceso evaluativo durante los encuentros pedagógicos).
Asignatura	Lengua y Literatura		Nivel 3° medio
Nombre Estudiante			Curso
Profesor(a)	Daniela Huerta dhuerta@incoblascanas.cl M. Carolina Pinto mpinto@incoblascanas.cl INSTAGRAM: m.carop		
Objetivo de Aprendizaje Priorizado Primer Nivel	<p>OA 1. Formular interpretaciones surgidas de sus análisis literarios, considerando:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La contribución de los recursos literarios (narrador, personajes, tópicos literarios, características del lenguaje, figuras literarias, etc.) en la construcción del sentido de la obra. • Las relaciones intertextuales que se establecen con otras obras leídas y con otros referentes de la cultura y del arte. <p>OA 6: Producir textos (orales, escritos o audiovisuales) coherentes y cohesionados, para comunicar sus análisis e interpretaciones de textos, desarrollar posturas sobre temas, explorar creativamente con el lenguaje, entre otros propósitos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicando un proceso de escritura según sus propósitos, el género discursivo seleccionado, el tema y la audiencia. • Adecuando el texto a las convenciones del género y a las características de la audiencia (conocimientos, intereses, convenciones culturales). • El proceso de escritura incluye las etapas de planificación, elaboración, edición y revisión. 		
Indicadores de evaluación	<ul style="list-style-type: none"> • Explican por qué y cómo el uso de determinados recursos incide en la interpretación de la obra. • Explican cómo se relaciona la obra con otros referentes de la cultura y el arte. • Interpretan obras literarias, integrando distintos criterios de análisis. • Analizan obras literarias a partir del aporte que hacen los recursos literarios a la interpretación. • Desarrollan una postura, interpretación o análisis fundamentado a partir de conexiones con otras lecturas, discusiones en clases, experiencias personales, etc. • Construyen un texto que ajustan en distintos momentos del proceso, a partir de su propósito comunicativo y de la comunicabilidad del texto. • Aplican estrategias al desarrollar el proceso de escritura, en función de su propósito comunicativo y del mensaje por comunicar. • Organizan sus ideas e información por medio de distintos recursos, según los propósitos de escritura y el género discursivo. 		
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> • Género narrativo, producción textual, análisis literario, interpretación de textos y novela gráfica 		
Instrucción general	<p>La BITÁCORA se fundamenta principalmente en la Novela Gráfica. Lo primero que encontrarás será un texto que te permitirá conocer este género. Luego, leerás la Novela Gráfica “Persépolis” de Marjane Satrapi, a partir de la cual se desarrollarán el resto de las actividades.</p> <p>Es importante que vayas haciendo las tareas en el orden en que se presentan, ya que estas son dependientes unas de otras.</p> <p>Luego de realizar cada clase, usted debe completar la autoevaluación que se encuentra al final de cada sesión. Si se da cuenta que sus respuestas están incompletas o erróneas, vuelva a realizar esas contestaciones.</p> <p>Finalmente, guarde su bitácora en la carpeta de la asignatura (digital o virtual), respalde sus documentos digitales en su correo electrónico o envíelas. Si ha trabajado la bitácora en el cuaderno hágalo de forma limpia y ordenada.</p>		

PRIMERA SEMANA

Desde el día	17 de agosto	Hasta el día	21 de agosto
--------------	--------------	--------------	--------------

Objetivo

Conocer las principales características de la novela gráfica para facilitar su comprensión literaria.

★ Durante la bitácora anterior centramos nuestro trabajo en la interpretación de textos literarios en donde utilizamos la novela *El Extranjero* de Albert Camus.

Para continuar en la misma línea, seguiremos trabajando en las interpretaciones literarias, pero esta vez cambiaremos el formato del texto, ya no será una novela común, sino que será una **novela gráfica**.

NOVELA GRÁFICA

Desde su definición como género, en ocasiones suele confundirse con los términos de obras que presentan una historia con imágenes. Por ejemplo, se habla de novela gráfica, tira cómica, historieta o manga; sin embargo, cada uno de estos textos presenta características que los hacen diferentes entre sí.

En cuanto a su composición, una característica que la hace diferenciarse respecto a otros géneros similares es que la **novelagráfica tiene un principio y fin dentro del mismo texto**, al contrario de las historietas, que se publican en varios tomos sin desarrollar definitivamente el final del argumento en sus entregas.

Brevemente, se puede decir que la novela gráfica es un texto corto con imágenes enlazadas por una historia. Su valor radica en esta característica: la capacidad del autor para narrar de manera compleja, mediante dibujos o fotografías, estas historias que poseen un principio y fin.

Como dice el refrán: “una imagen vale más que mil palabras”, y esta máxima es la que perciben y acogen los autores, tanto gráficos como guionistas, para presentar su trabajo. Lograr un grado de vitalidad en la imagen es complejo, pues no solamente busca expresar una acción, sino que debe transmitir pensamientos, emociones, ideologías, entre otros. Además, debe considerarse que esa imagen está dirigida a un lector, quien, a su vez, **la interpreta y decodifica como mensaje escrito y visual:**

Esto trasciende las convenciones del lenguaje escrito, pues antes de aprender a asignarles nombres a los objetos que nos rodean, ya creamos sustitutos, como cuando el niño reemplaza el pecho materno con su dedo pulgar. Sin embargo, a diferencia de la lectura de una imagen, su elaboración sí requiere de un proceso intelectual (al menos parcial). “El artista que se dispone a representar el mundo visible no se encuentra delante simplemente una mezcla neutral de formas que él trata de “imitar” (Ponce, 1951, p. 6).

Con la aparición de la revolución del pop art y nuevos artistas que han tratado de reivindicar los valores artísticos, culturales e impactos narrativos, tanto escritores como diseñadores han intentado combinar sus técnicas en un solo producto que consolide y logre abolir el estigma al que se encuentra sometido el ejercicio de los tebeos, impulsando de esta manera un movimiento más fuerte, que requiere de un nombre o concepto elevado para las nuevas publicaciones de la literatura dibujada, ya no contemplada para un grupo pueril, sino por el contrario, pensado para generaciones adultas, que requiere otro tipo de lecturas y comprensiones, con mayor fuerza literaria, con contenidos elevados, con características similares a las de la novela convencional, pero concebida desde la imagen, el dibujo, la viñeta, los bocadillos, onomatopeyas, colores y estilos que han llevado a conceptualizarla como Novela Gráfica (Castro y Sierra, 2017, p. 32).

A partir de este momento los novelistas gráficos empiezan a plantear con mayor fuerza temas dirigidos a adultos, en donde se exponen situaciones de violencia, género, discriminación y lucha de clases sociales, entre otros. Esto explica por qué su impacto fue mayor, pues se dirigía a una población con una serie de preocupaciones y en la cual no solo buscaba entretenimiento por entretenimiento, sino una orientación crítica, reflexiva y representativa de sucesos en la sociedad de aquel momento.

★ Conflicto en la novela gráfica

Hay que destacar que en cada una de las historias de los novelistas gráficos los personajes se enfrentan a un conflicto, el cual debe ser resuelto. El término “conflicto” tiene varias acepciones que servirán durante el análisis de la obra de Satrapi.

La primera definición es la que ofrece el diccionario de la Real Academia Española:

1. m. Combate, lucha, pelea.
2. m. Enfrentamiento armado.
3. m. Apuro, situación desgraciada y de difícil salida.

Se observa que, tanto en la definición de la RAE como en el enfoque gráfico, *el conflicto es un enfrentamiento entre fuerzas de naturaleza psicológica, personal o social, que involucra violencia. Son extremos opuestos uno del otro.*

Actividad 1

A partir del texto leído, responde las siguientes preguntas:

1. ¿Qué es una novela gráfica?

2. ¿Qué diferencia a la novela gráfica de otros textos basados en imágenes, como por ejemplo el cómic?

3. ¿Has leído alguna novela gráfica? ¿Cuál?

Actividad 2

PERSÉPOLIS - MARJANE SATRAPI

El libro Persépolis narra la infancia de Satrapi (hija de progresistas laicos de clase alta, educada al estilo occidental) en la última década del autoritario Irán de la dinastía Pahlavi, cuando la niña tiene 10 años, 1979, el derrocamiento del Sha tras 50 años de reinado, y la instauración de la aún más autoritaria República Islámica. Marji (como se le conoce de niña) es inteligente e imaginativa, mantiene conversaciones con Dios, al que encuentra parecido con Kart Marx, y sueña con seguir los pasos de Jesús y Mahoma. Su familia se opone activamente al gobierno del Sha, varios de sus parientes están presos o en dificultades, pero Marjane se da cuenta de que el nuevo régimen por el que lucharon sus padres ha caído en manos de los integristas y que no trae consigo nada bueno.



- I. Lee el texto “Persépolis” de la página 1 a la 21 y responde las siguientes preguntas:

1. ¿Bajo qué régimen político se encontraba Irán antes de la revuelta?

2. ¿Qué nombre recibió la revolución?



3. En la viñeta de arriba, se comenta un cambio en la indumentaria que trajo consigo la revolución islámica, ¿cuál es? ¿Por qué motivo obligaban a llevar velo?

4. ¿Por qué crees que cerraron escuelas bilingües y universidades? ¿Qué papel juega la educación en el futuro de un país?

5. ¿A qué se refiere con que “la revolución es como una bicicleta”?

6. ¿Qué sucedió en el cine Rex? Comenta detalladamente esa escena.

AUTOEVALUACIÓN

Marca con una x el nivel de logro que tú consideras acorde a tu actividad. Posteriormente contesta las dos preguntas presentes al final el cuadro.

ESCALA DE METACOGNICIÓN	
Nivel 1. Estoy partiendo. Necesito ayuda, porque logro trabajar solo algunos aspectos superficiales o explícitos del contenido de los textos.	<input type="checkbox"/>
Nivel 2. Casi llego. Necesito algo más de práctica, porque hay algunos aspectos que no logro identificar independientemente, sobre todo los que no se identifican a simple vista	<input type="checkbox"/>
Nivel 3. Lo logro independientemente, pero me cuestan algunos elementos más complejos o textos más complejos, aunque me doy cuenta cuando trabajo con otro compañero.	<input type="checkbox"/>
Nivel 4. Domino muy bien los criterios y puedo ayudar a mis compañeros a resolver dudas	<input type="checkbox"/>
¿Qué dudas persisten sobre la interpretación de textos literarios?	
¿Qué estrategias me han servido para mejorar mis interpretaciones?	

SEGUNDA SEMANA

Desde el día	24 de agosto	Hasta el día	28 de agosto
---------------------	--------------	---------------------	--------------

Objetivo

Analizar los recursos presentes en la lectura multimodal de una novela gráfica y comprender cómo dialogan las obras literarias con otros lenguajes y referentes de la cultura y el arte.

Actividad 1

1. Leer de la página 22 a la 50 de la novela Persépolis, guíate por las siguientes preguntas de análisis y completa el cuadro abarcando la generalidad del texto o una escena en específico.

CRITERIOS DE ANÁLISIS	PREGUNTAS ORIENTADORAS	RESPUESTAS
Uso del color	¿Qué colores predominan en las imágenes y qué significado se le puede atribuir a ello?	
Uso de la luz	¿Cómo se usa la luz en las imágenes y cómo incide esto en el sentido del texto?	
Planos	¿Qué planos se utiliza para la presentación de las imágenes?, ¿cómo afecta el uso de determinados planos en el significado de la imagen?	
Personajes y perspectivas	¿Hacia dónde miran los personajes a lo largo de la historia?	
Símbolos	¿Qué símbolos puedo reconocer?, ¿con qué frecuencia los veo?, ¿qué significan?	
Relación entre imágenes y texto	¿Cómo se relacionan las imágenes con el texto? ¿Qué función cumplen las imágenes en el relato? ¿Cómo nos damos cuenta de esto? ¿Qué características de las imágenes apoyan esta función? ¿Cómo afectan las imágenes a la manera en que leemos y entendemos el texto?	
Relación de la obra con otros referentes de la cultura y el arte	Por ejemplo: ¿Qué autores, músicos, movimientos artísticos, religiones, sistemas filosóficos, teoría políticos, religiones?	

★ A continuación se presenta un análisis exhaustivo sobre una escena del cómic. Léelo con atención ya que te servirá de guía para la próxima actividad.

Ejemplo

En la primera viñeta está la madre de Marjane, quien no utiliza la vestimenta tradicional de las iraníes sino accesorios occidentales. El orgullo de la protagonista es ver a su mamá apoderada de su propio destino, y su ejemplo será también el causante de la confusión de la niña, que no sabe a cuál de las corrientes ideológicas pertenecer: “Yo no sabía qué pensar del pañuelo, era muy creyente, pero mis padres y yo éramos muy modernos y vanguardistas” (Marjane, 2000. p. 11).



Esta ambivalencia provoca en la niña la incertidumbre y el encuentro con su propio ser, la búsqueda de su personalidad y, principalmente, el reconocerse como una mujer de decisiones y con la capacidad para valorar su pensamiento y rol en una sociedad cambiante.

Una manera de presentar esta búsqueda es a partir de la expresión de la niña: “Quería ser profeta” y no solo profeta, sino la última, destinada a conducir a muchos e iluminar vidas. Lo paradójico de esta afirmación es que el profeta es, por lo general, una figura masculina, así que el deseo de Marjane de asumir ese rol es una característica más del empoderamiento en el que se ve inmersa la pequeña.

Relacionado con su deseo de ser profeta, se muestra cómo se inicia en la escritura de un texto donde aparecen las tres normas básicas del libro sagrado de su cultura: “...buen comportamiento, buenas palabras, buenas acciones” (Marjane, 2000. p. 13). Además de esas, la protagonista agrega otras, las cuales se implementarán a partir del momento en que asuma su trabajo como profeta: “Regla 6: Todo el mundo tendrá un coche. Regla 7: Todas las criadas deben comer con los señores. Regla 8: Ninguna anciana debe sufrir” (Marjane, 2000. p. 13).

Entre las reglas anteriores se destaca la número siete, porque rompe también con los esquemas tradicionales al querer incluir a la criada en el convivio familiar durante la cena. Esto demuestra la valentía de la niña para ir en contra del sistema y hacer un cambio sustancial en los modelos patriarcales y elitistas.



TERCERA SEMANA

Desde el día	31 de agosto	Hasta el día	4 de septiembre
--------------	--------------	--------------	-----------------

Objetivo:

Crear material informativo/visual a partir de las interpretaciones surgidas del análisis literario de una novela gráfica.

Ejemplo de infografía:



Crónicas Marcianas

Autor Ray Bradbury	Año de publicación 1950	Lenguaje original Inglés
-----------------------	----------------------------	-----------------------------

Citas breves

- "Los hombres de Marte comprendieron que si querían sobrevivir tenían que dejar de preguntarse de una vez por todas: ¿Para qué vivir? La respuesta era la vida misma..."
- "El animal no discute la vida, vive. No tiene otra razón de vivir que la vida. Ama la vida y disfruta de la vida."
- "Cuando no se puede tener la realidad, bastan los sueños."
- "Pero cuando la civilización se tranquiliza y calla, y la guerra termina, la pregunta se convierte en insensata de un modo nuevo. La vida es buena entonces, y las discusiones son inútiles."

¿Sabías qué?

En uno de sus relatos, Ray Bradbury hace alusión al poema 'Vendrán Lluvias Suaves', escrito por la poetisa Sara Teasdale en 1920. En aquel se relata los hechos posteriores a una gran guerra, donde la humanidad se ha extinguido, restando solamente rastros insignificantes de su existencia.

Sinopsis

Esta novela se conforma por una serie de relatos breves que siguen un orden cronológico. En ellos se narra la fantástica historia de la colonización de Marte por parte de la Tierra, quienes realizan sucesivos viajes hacia el planeta rojo con el fin de lograr construir una civilización similar a la de los humanos, hecho el cual llevaría finalmente a la caída de la civilización de Marte y la extinción de sus habitantes.



Temas a tratar



Vida inteligente

La existencia de seres vivos pensantes en otros mundos.



Colonización

La búsqueda de nuevos planetas habitables para poder conquistarlos.



Autodestrucción

El excesivo daño causado por el ser humano que afecta a él mismo y su entorno.

Biografía del autor

(1920 - 2012)

Reconocido escritor de ciencia ficción.

A partir de 1943 comenzó a dedicarse completamente a la escritura, publicando en diversos medios numerosos relatos breves, hasta que en 1950, con la aparición de "Crónicas Marcianas", comenzó su ascendente fama.

Ray Bradbury logró ser reconocido por sus novelas como "Fahrenheit 451" o "El hombre ilustrado".

Personajes principales



Nathaniel York

Capitán de la Primera expedición realizada a Marte.



Jonathan Williams

Capitán de la segunda expedición al planeta rojo realizada después de no obtener resultados positivos en la primera excursión.



John Black

Dirigente del tercer viaje, quien con tres tripulantes más, los cuales tuvieron un inesperado final.



Capitán Wilde

Capitán de la cuarta expedición. Viajó junto con veinte...



Spender

Acompañante de la cuarta expedición. Fue el único quien se dio cuenta de la belleza de la cultura marciana.

Otros datos curiosos

Acerca de la obra

1980

Fue el año en que se hizo una adaptación de Crónicas Marcianas a la televisión, en una mini-serie dirigida por Michael Anderson.

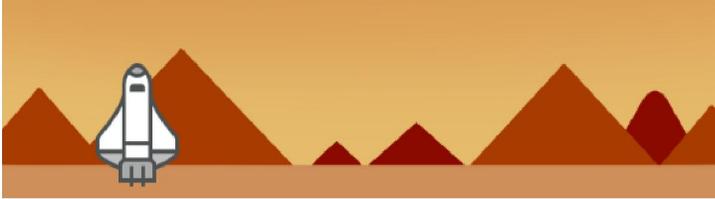
Actualidad

Crónicas Marcianas es reconocido a nivel mundial como un clásico de novelas de ciencia ficción en el siglo XX.

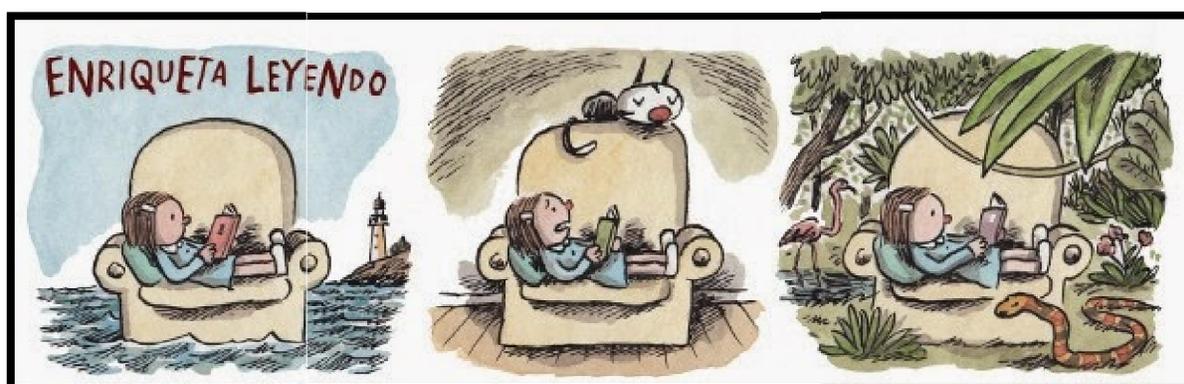
3

Son los reconocimientos que ha tenido esta obra: "Salón de la Fama de la ciencia ficción", "Premio Seiun de cuento" y "Encuesta Locus, año 1998".





ACTIVIDAD



I. Leer de la página 51 a la 77 de la novela gráfica Persépolis

1. Crea una infografía del libro Persépolis, ya sea de manera digital o manual.
2. La infografía deberá abordar los siguientes aspectos:
 - Resumen (máximo 100 palabras)
 - Breve biografía del autor
 - Personajes: breve descripción, relación con la protagonista.(mínimo 5 personajes)
 - Temas abordados: argumentar la elección (mínimo 2)
 - Interpretación general de la obra (mínimo 100 /máximo 200 palabras)
 - Interpretación de viñetas, argumentar.(mínimo 3)
 - Datos curiosos (contexto de producción, publicación, adaptaciones, secuelas,etc) (mínimo 2)
3. Tamaño a elección: solo debe ser legible y contener todo lo solicitado.

★ Tips para la actividad:

Antes de comenzar ten en consideración los siguientes pasos

- a) Escribe en una hoja toda la información que quieres utilizar.
- b) Busca imágenes que se relacionen con la información.
- c) Crea un título llamativo
- d) Realiza un borrador de tu infografía, ordena la información y agrega imágenes.
- e) Busca los materiales que utilizarás para crear tu infografía, ya sea lápices, cartulinas, tijeras, pegamento, etc. En el caso de que la crees de manera virtual, busca paletas de colores, plantillas de fondo, fuente de letras, etc.

Autoevaluación

CRITERIO	De acuerdo	Medianamente de acuerdo	En desacuerdo
Construyo un texto que ajusto en distintos momentos del proceso, a partir del propósito comunicativo y de la comunicabilidad del texto.			
Aplico estrategias al desarrollar el proceso de escritura, en función del propósito comunicativo y del mensaje por comunicar			
Organizo las ideas e información por medio de distintos recursos, según los propósitos de escritura y el género discursivo			
Cuando tengo alguna duda me comunico con mi profesora de asignatura (mediante correo electrónico)			
Me siento satisfecho con el trabajo que he realizado.			

SOLUCIONARIO

Primera semana

Actividad 1

1. La novela gráfica es un texto corto con imágenes enlazadas por una historia. Su valor radica en esta característica: la capacidad del autor para narrar de manera compleja, mediante dibujos o fotografías, estas historias que poseen un principio y fin.

2. Su principal diferencia es que es que la novela gráfica tiene un principio y fin dentro del mismo texto, al contrario de las historietas, que se publican en varios tomos sin desarrollar definitivamente el final del argumento en sus entregas.

3. Respuesta personal.

Actividad 2

1. Monarquía absoluta

2. La revolución islámica

3. La nueva indumentaria es el velo. Se les obligaba a usar velo porque es parte de la tradición religiosa de Irán. (Este país luego de la revolución pasa a un gobierno teocrático).

4. Porque acercaba a los ciudadanos a la cultura occidental, lo alejaba de las creencias religiosas propias de su cultura. Respuesta personal. Ejemplo: *Juega un rol muy importante debido a que un pueblo educado conoce sus derechos y libertades, no deja que su gobernador los manipule o abuse del poder que tiene.*

5. Se refiere a que para producir una verdadera revolución, y que esta no se quede en intentos, es necesario estar activos y realizar muchas acciones, sin dejar de intentar, hasta generar el cambio.

6. Se prendió fuego al cine Rex, dejando morir encerradas y quemadas a cientos de personas a vistas de la policía, de hecho, la policía prohibió que los ciudadanos socorrieran a las víctimas del accidente. El gobierno quería culpar a los fanáticos religiosos de dicho accidente, pero el pueblo sabía que el suceso había sido obra del mismo gobierno.

Segunda semana

1. Respuesta personal. Esta dependerá de qué escena sea seleccionada para el análisis. (Cuadro con preguntas orientadoras).

2. Respuesta personal. Esta dependerá de qué escena sea seleccionada para el análisis.

*Consideré al menos 3 aspectos en mi análisis, los que desarrollé y expliqué haciendo referencia al texto.

Tercera semana

Rúbrica infografía

Criterio	Logrado 5 puntos	Medianamente logrado 3 puntos	Por lograr 1 punto
Contextualización (resumen y biografía de la autora)	Presenta un resumen y una biografía de la autora de manera breve, contextualizando así la finalidad de la infografía	Presente solo biografía o resumen del libro seleccionado para la infografía.	No presenta biografía de la autora ni resumen del libro.
Descripción de personajes	Describe de forma breve al menos 5 personajes de la historia y menciona la relación que posee con el personaje principal.	Describe de forma breve al menos 3 personajes de la historia y menciona la relación que posee con el personaje principal.	Describe menos de 3 personajes y no menciona la relación que posee con el personaje principal.
Temas abordados	Identifica 2 temas abordados dentro de la obra y es capaz de argumentar su elección.	Identifica solo un tema abordado dentro de la obra y argumenta su elección.	No identifica ningún tema abordado en el texto.
Interpretación general de la obra	Realiza una interpretación concisa y breve sobre la novela leída	Realiza una interpretación, sin es demasiado extensa para el formato de infografía.	Realiza una interpretación de la novela, sin embargo esta carece de sentido o es incorrecta.
Interpretación viñetas	Selecciona 3 viñetas y es capaz de interpretarlas y argumenta su punto de vista.	Selecciona menos de 3 viñetas e interpreta de manera incorrecta o sin argumentación.	No selecciona viñetas o sus interpretaciones son incorrectas y poco argumentadas
Datos curiosos	Investiga e incluye 2 datos curiosos a su trabajo.	Investiga e incluye solo 1 dato curioso a su trabajo.	No menciona ningún dato curioso.
Aspectos formales	La infografía se presenta en un formato adecuado, siendo legible y entendible sin problemas	La infografía se presenta en un formato adecuado, sin embargo la letra es poco legible y/o su información no se entiende del todo	La infografía es presentado en un formato que no permite distinguir con claridad lo expuesto.
Coherencia y cohesión	La información y las imágenes presentadas tiene estrecha relación, evidenciando de manera clara su vinculación.	La información y las imágenes presentadas no evidencian una estrecha relación, sin embargo se pueden relacionar en un aspecto metafórico.	Las imágenes e información presentadas no se relacionana en ningún aspecto.