

# CONCURSO DE GUIONES PARA CÓMIC

## Plan de Fomento de la Lectura 2014-2015



### ANTIHEROE

**Antihero**  
 Como no puede cumplir su sueño se vuelve malo matando con sus poderes de agua y fuego con los que aniquilaría la vida a cualquiera.

**Hallaca**  
 Aunque lleve un anciano pegado a la espalda no le importa que no tiene el poder de ver pero sus extremidades se pueden estirar cuanto quiera y tiene el poder de levitar.

A diferencia de su vecino no le gusta hacer daño sino ayudar a los demás.

**Estadista: Antitecno**  
 Nombre: Kavalak (Kam)  
 Estatura: 1,82cm

Es bastante torpe, le son pocos los mechones (aun que sean malos).  
 Muchos mechones se utilizan para antihijos personas, o también los de agua y alcohol por su entorno.

Todo tipo de armas improvisadas con cualquier cosa que encuentre.

Colaborador

Danza

Como profesor

Talman o ombleto que le da una patada dorsiana. este acto es el signo del deterioro de un personaje que muere. Este estado de uno, obliga al otro a ponerle patada en su poder.

### \*RASH

Este personaje profunde con ganas de la fama que cuando porque le desprecian a los niños. Resucita la vida a la destrucción de un mundo para alargar el tiempo que debe acabar. Desde entonces lucha, ni que se le desprecie a morir a la vida.

Este personaje profunde con ganas de la fama que cuando porque le desprecian a los niños. Resucita la vida a la destrucción de un mundo para alargar el tiempo que debe acabar. Desde entonces lucha, ni que se le desprecie a morir a la vida.

### Villano llamado Vialdemar

Personaje con poderes sobrenaturales: puede cosas o personas alando la mano. Puede hacer por los años. Poderes de invisibilidad.

Estrechando de la mano para ir a la casa

Derechos melancólicos

### "RISI" EL LOCO DE LA NOCHE

Este personaje es un villano que se encuentra en una noche de sangre y viseras.

Risi nació con esta cara y por eso los niños se ríen de él y de sus amigos. Debido a esto desarrolló una ira contra los niños y desea matarlos a todos.

La misma característica es su arma

### Villano

Este personaje se llama Biscorot. Es un antitecnológico. Viene de una luna que se llama Biscorot. Tiene un cuerpo electrónico y un cerebro electrónico. Este personaje se llama Biscorot. Es un antitecnológico. Viene de una luna que se llama Biscorot. Tiene un cuerpo electrónico y un cerebro electrónico.

Corpo electrónico

Cerebro electrónico



IES Francisco Giner de los Ríos

<http://iesfranciscoginerdelosrios.centros.educa.jcyl.es/sito/>

ORGANIZA:  
 EQUIPO DE FOMENTO DE LA LECTURA

COLABORA:  
 DEPARTAMENTO DE DIBUJO

# CONCURSO DE GUIONES PARA CÓMIC

GRACIAS AL CONCURSO DE BOCETOS PARA CÓMIC DE TERROR DEL TRIMESTRE PASADO, TENEMOS UNA SERIE DE PERSONAJES EXTRAÑOS PARA CREAR UNA HISTORIA. ESTA ES TU OPORTUNIDAD PARA DEMOSTRAR TUS CUALIDADES COMO GUIONISTA, CON SÓLO SEGUIR LAS SIGUIENTES

## BASES:

### 1.- PARTICIPACIÓN

Desde el PFL invitamos a participar en este concurso a todos los alumnos del Centro matriculados en ESO y PCPI, distribuidos entre Categoría A (1º, 2º y 3º de ESO) y Categoría B (4º de ESO y PCPI).

### 2.- TEMA Y TÉCNICAS

El tema del guión será libre, pero deberá incluir entre sus personajes al menos tres de los premiados en el concurso de bocetos anterior (un héroe, un villano y un antihéroe), de acuerdo con las características físicas, psicológicas y evolución prevista por sus autores. Estos bocetos se reproducen en este mismo tríptico y también están disponibles en el sitio web del Centro, dentro del Plan de Fomento de la Lectura 2014-2015:

<http://iesfranciscoginerdelosrios.centros.educa.jcyl.es>

Además, se podrán incluir personajes nuevos.

### 3.- PRESENTACIÓN DE LOS TRABAJOS

Cada alumno podrá presentar un solo trabajo en formato word, ajustado a las técnicas de elaboración de guiones para cómic que se pueden descargar en el mismo sitio web (Modelo de guión para cómic, en formato word, listo para escribir en él). El guión se enviará por correo electrónico a la dirección [lecturaginer@gmail.com](mailto:lecturaginer@gmail.com), indicando como título CONCURSO DE GUIONES PARA COMIC seguido del nombre de su autor y el curso y grupo al que pertenece, y deberá servir para dibujar un cómic de entre 2 y 4 páginas.

### 4.- PLAZOS

El plazo para entregar los guiones terminará el viernes 20 de febrero de 2015, al terminar el recreo (11,40 h.).

### 5.- PREMIOS

Habrà un premio y un accésit por cada categoría y consistirán en magníficos álbumes de cómic.

### 6.- ENTREGA DE PREMIOS

Tendrá lugar en el salón de actos a finales de febrero, en fecha y hora que se anunciarán oportunamente.

### NOTA

Los guiones premiados servirán para que diferentes equipos de alumnos puedan realizar un cómic completo de 2 a 4 páginas, dentro del tercer y último concurso que se convocará próximamente.

SEGOVIA, 20 DE ENERO DE 2015

## BOCETOS PREMIADOS

