

ARTES VISUALES - 2021

Hola chicxs! Aquí les dejamos la **Actividad N° 2, no realizar dicha actividad hasta que ésta no sea explicada por las docentes a través de la plataforma Meet.** La entrega de los Trabajos Prácticos que vayan haciendo debe ser realizada al correo que corresponda, según la profesora que tengan:

Cursos 203 y 204 Prof. Julieta Nievas: juliettasol@gmail.com

Cursos 201, 202 y 205 Prof. Analía Font: constantedevenir@live.com.ar

TRABAJO PRÁCTICO N° 2

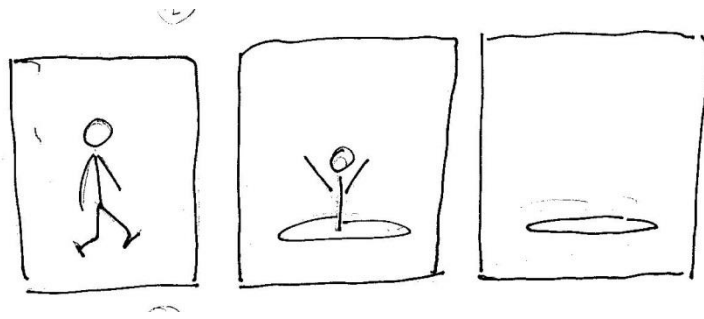
TEMA: HISTORIETA. ELEMENTOS DEL LENGUAJE GRÁFICO (la propuesta de trabajo la encontrarás más abajo).

En esta actividad se desarrolla el tema Historieta, en particular el personaje Mafalda creado por el dibujante argentino Joaquín Lavado, conocido como Quino.

Una HISTORIETA es una forma diferente de contar una historia, en forma de cuadros o viñetas.

ELEMENTOS DE LA HISTORIETA:

Viñeta: es un espacio dentro de una consecución de espacios, donde sucede parte de la historia. Puede ser que la historia esté representada en un solo cuadro o viñeta.



Ejemplo de tres viñetas consecutivas

Globo de diálogo: los personajes que aparecen en esa historia pueden hablar entre ellos, lo hacen por medio de globos de diálogo. El globo tiene siempre una punta que sale de la boca del personaje que habla y siempre se coloca más arriba el globo del personaje que comienza a hablar y más abajo el globo del personaje que responde.



Ejemplo de globos de diálogo



Ejemplos de formatos distintos de globos de diálogo

Globo de pensamiento: cuando un personaje tiene una idea o está pensando, **sin hablar**, se coloca su pensamiento dentro de un globo de pensamiento (puede incluir dibujo o texto), como saliendo de su cabeza.



Ejemplo de globo de pensamiento

Onomatopeyas: son sonidos expresados gráficamente, como por ejemplo, para describir una explosión fuerte, una caída, un temblor, un disparo, etc.





Ejemplos de onomatopeyas

DIFERENTES TIPOS DE PLANOS:

Los planos son los diferentes enfoques que se pueden realizar de una situación determinada, desde lo más cercano (plano detalle), a lo más lejano (plano general) y son utilizados tanto en el cine, televisión como en el dibujo.

Plano detalle: puede usarse cuando se necesita mostrar algo que resulta muy importante para la historia que se está contando, es como hacer un zoom o mirar con una lupa.

Plano primero o primer plano: muestra un rostro completo ocupando toda la viñeta o cuadro.

Plano americano: en la viñeta se ve hasta las caderas o rodillas de el/los personaje/s.

Plano entero: se observa en la viñeta al personaje de cuerpo entero.

Plano general: muestra el contexto donde se desarrolla la historia, suele utilizarse al comienzo de la misma.



Plano detalle



Primer plano



Plano americano



Plano entero



Plano general

ACTIVIDAD: a) Observá con atención la historieta elaborada por el dibujante Quino, que se presenta a continuación y tratá de resolver lo que se propone:



Mirando la historieta, intentá identificar a los personajes que aparecen en ella, son seis. ¿Podrías comentar de qué se trata la historia? ¿Por qué Mafalda piensa que el mundo está enfermo? ¿Qué ocurre en la viñeta N° 3? ¿Qué crees que le pasa al niño?, ¿Qué está haciendo? ¿Irá a la escuela?

Entonces, como en la historia de Mafalda el mundo está enfermo porque hay un niño en la calle, trabajando y que no va a la escuela, ¿qué otras cosas pensás que harán que el mundo enferme o dicho de otro modo, qué otras cosas hacen que el mundo funcione mal? Escribí lo que hayas pensado.

b) Por último, **inventá y dibujá** una historieta donde aparezcan como mínimo dos personajes (podés tomar como referencia la historia que se cuenta en algún tema musical de tu agrado).

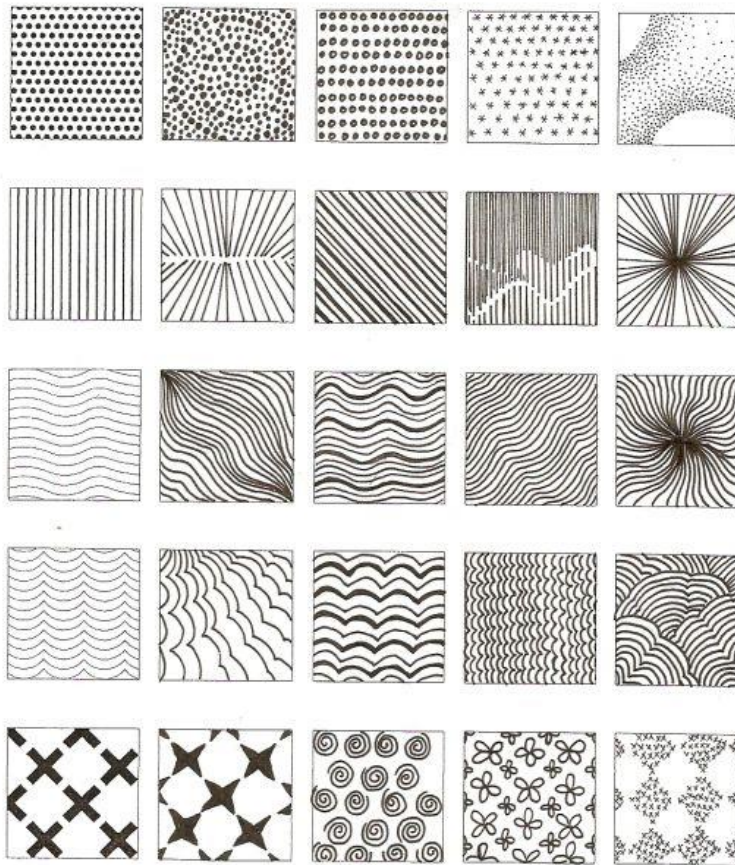
Dicha historieta deberá constar de:

- Un mínimo de tres viñetas (pueden ser más).
- Debe haber diálogo entre los personajes (no olvides colocarlo dentro de los globos).
- Utilizá dos planos de los vistos anteriormente (elección a tu gusto) y un globo de pensamiento u onomatopeya.
- Incorporá en la historieta zonas con texturas visuales.

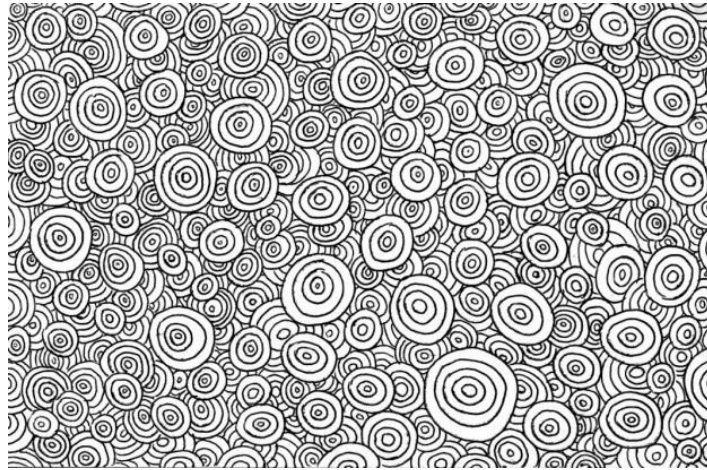
¿Qué es la textura visual?

La textura visual es un recurso gráfico, se trata de un elemento que se repite muchas veces, uno junto a otro, muy próximos; y que en su conjunto se percibe como una totalidad, generando diferentes sensaciones al espectador.

Existen diferencias entre la **textura visual** y la **táctil** (aquí sólo se observan ejemplos de texturas visuales), la visual permanece en el plano (en la hoja y sólo puede apreciarse por medio de la vista), mientras que la táctil tiene relieve y se percibe al tacto (ejemplo de esta textura podría ser el sistema Braille, que es el sistema de comunicación que utilizan las personas ciegas para poder leer y escribir).



Ejemplos de texturas visuales (cada cuadro corresponde a una textura visual distinta).



Ejemplo de textura visual



Más ejemplos de texturas visuales