

DEPARTAMENTO DE DIBUJO Y ARTES PLÁSTICAS

- TAREAS A REALIZAR DEL 14 AL 22 DE ABRIL –

- **1º ESO:**

4ª SEMANA (14 al 17 de Abril)	
10º sesión	Actividad reflexión cuadro
11º sesión	Actividad paisajes abstractos
12º sesión	Formulario de color
*A entregar a través de Classroom el 17 de Abril	

10º SESIÓN

Como hemos trabajado conceptos de color, ahora os pido analizar la siguiente obra de arte a través del color.

Responde al siguiente cuestionario (formulario de google)

11º SESIÓN

Actividad Paisajes Abstractos.

Mirar el video, leer el documento y seguir los pasos.

12º SESIÓN

rellenar el formulario de google - color.

LA SEMANA DEL 20 DE ABRIL AL 22 DE ABRIL SE DEDICARÁ A CORREGIR O A HACER MODIFICACIONES DE TRABAJOS.

- **2º ESO:**

El cómic o historieta (manga en Japón) es una técnica que consiste en contar una historia con dibujos y texto. **La tira cómica** nace en la prensa de los Estados Unidos a finales del siglo XIX, se basa en la secuencia de imágenes mediante viñetas y en el uso de globos o bocadillos. Las viñetas siguen el orden de lectura (derecha a izquierda) y son la unidad mínima de narración. El cómic utiliza en su lenguaje recursos de expresión como los gestos y el lenguaje corporal de los personajes, pero también distintos planos y angulaciones, líneas de movimiento, onomatopeyas y metáforas visuales.

Al final de este documento, tienes un cuadernillo titulado “El lenguaje del Cómic”. Lee detenidamente la teoría y haz los ejercicios 53 a 58, imprimiéndolos, o bien, en un folio o en una hoja de cuaderno. **Envíalos todos juntos al correo de tu profesor** a partir del 20 y hasta el 24 de abril. No olvides escribir en ellos tu nombre, apellidos y grupo.

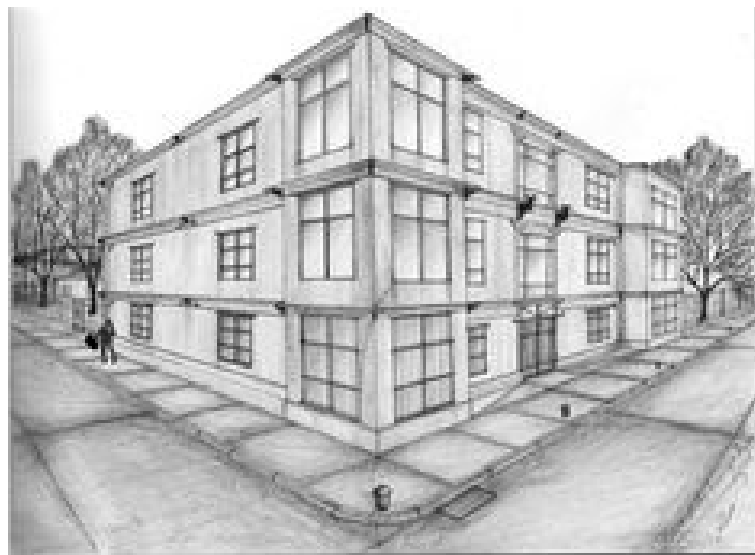
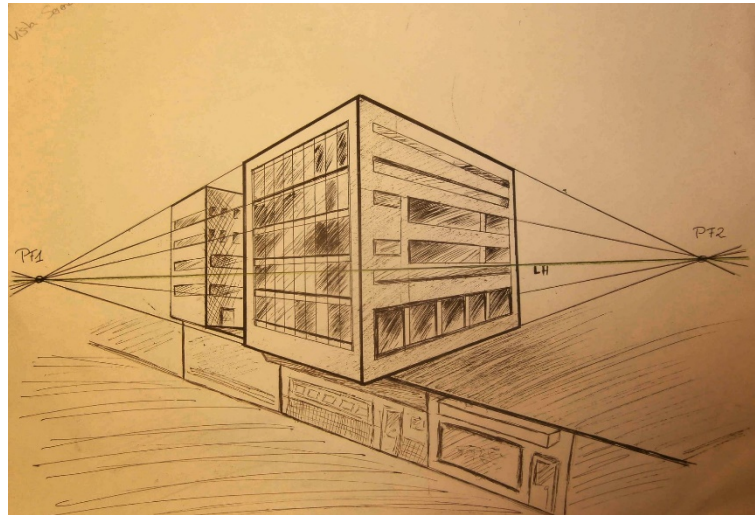
El calendario a seguir será el siguiente:

- **1ª sesión:** Lectura y realización del ejercicio nº53.
- **2ª sesión:** Ejercicios nº54 y 55.
- **3ª sesión:** Ejercicios 56 y 57.
- **4ª sesión:** Ejercicio 58, escribir el argumento y el guion para un cómic.

- **5ª sesión:** Dibujar los personajes para un cómic, realizando una tira de tres viñetas. Sé cuidadoso y hazlo con el mayor grado de detalle que seas capaz.

- **4º ESO:**

Siguiendo con el tema de la perspectiva cónica realiza una **perspectiva cónica** de un paisaje urbano (edificios) con **dos puntos de fuga** como en los ejemplos dados a continuación.



El calendario a seguir será el siguiente:

- **1ª sesión:** Establecimiento de la línea de horizonte y de los dos puntos de fuga, buscar ejemplos y teoría en libro de texto e internet. Aquí te mando un enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=wqo-Q0R6rnA>
- **2ª sesión:** Dibujo a lápiz de los edificios, calles.
- **3ª sesión:** Acabado con lápiz. Detalles y sombreado.
- **4ª sesión:** Acabado, uso de rotuladores.

- **1º Bachillerato:**

El **Sistema Isométrico** es la perspectiva más utilizada ya que, mediante él se logran dibujos muy claros, sencillos y fáciles de interpretar. Pertenece al **Sistema Axonométrico**, con la particularidad de que **los tres ejes de proyección forman el mismo ángulo**, lo que facilita el dibujo utilizando escuadra y cartabón. También, debido a esto, el coeficiente de reducción, que en el Sistema Axonométrico es preciso utilizar para llevar las medidas a los ejes, es el mismo para los ejes X, Y, Z; e incluso por esta razón, a veces, podemos prescindir de utilizarlo.

El material didáctico correspondiente está dispuesto en Google Classroom.

Para la semana del 14 al 17 de Abril, el calendario a seguir será el siguiente:

- **1ª sesión:** Visualización y estudio de los vídeos.
- **2ª sesión:** Realización de los ejercicios 1 y 2.
- **3ª sesión:** Realización de los ejercicios 3 y 4.

Para la semana del 20 al 22 de Abril, repasaremos el Sistema Diédrico:

- Lunes y martes, a las 11h: clase online.
- **Miércoles, a las 11h: Prueba de conocimientos.**

- **2º Bachillerato:**

Tras haberse ya impartido el temario de la asignatura en su totalidad, continuaremos resolviendo pruebas de EVAU de convocatorias anteriores.

El material didáctico correspondiente está dispuesto en Google Classroom.

Para la semana del 14 al 17 de Abril, las pruebas a realizar son:

- **1ª sesión:** EVAU Comunidad de Madrid, opción A, de Junio de 2015, A EXCEPCIÓN del ejercicio A3.
- **2ª sesión:** EVAU Comunidad de Madrid, opción B, de Junio de 2015.
- **3ª sesión:** EVAU Comunidad de Madrid, opciones A y B, de Junio de 2015, A EXCEPCIÓN de los ejercicios B2 y B3.

Para la semana del 20 al 22 de Abril, repasaremos el Sistema Diédrico:

- Lunes y martes, a las 9h: clase online.
- **Miércoles, a las 9h: Prueba de conocimientos.**

NOMBRE: _____

CURSO: _____

EL LENGUAJE DEL CÓMIC

DEFINICIÓN:

Un **CÓMIC** o **HISTORIETA** es una técnica que consiste en contar una historia a través de dibujos y textos escritos, aunque a veces puede aparecer sin texto. También se llama así al libro que contiene esta historia.



En español también recibe el nombre de **"tebeo"**, derivado del título de la revista **TBO** publicada por primera vez en 1917.

En inglés, además de **comic**, se usa **"funnies"** para las tiras de prensa y **"cartón"** para la caricatura.

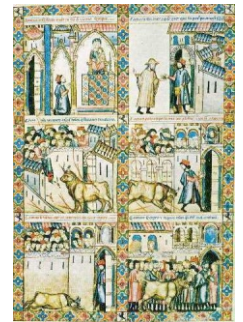
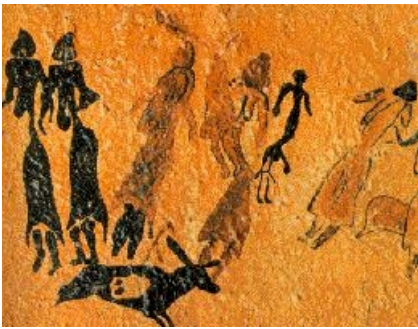
En japonés se ha impuesto el término **manga** ("imágenes grotescas") para designar a estas historietas, y denominan al cómic estadounidense **"komikkusu"**.



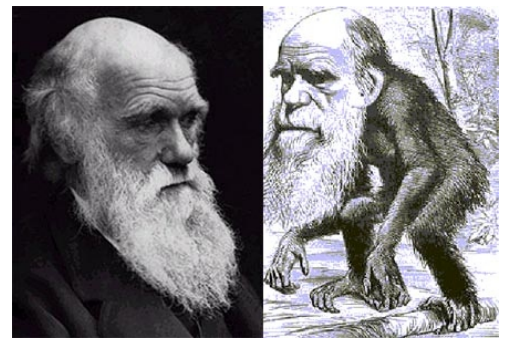
9- EL LENGUAJE DEL CÓMIC

El cómic, junto al cine, al vídeo, a los dibujos animados, al diaporama y a la novela, forma parte del gran grupo del arte secuencial. El arte secuencial es aquel que trata de contarnos una historia que se dilata en el tiempo. Para ello, nos valemos de un lenguaje y una estructura narrativa que expresan con claridad las acciones y pensamientos de los personajes.

El arte secuencial tiene sus antecedentes más remotos en las pinturas rupestres, en los jeroglíficos egipcios y en la cerámica griega. Sin embargo, son los chistes gráficos que aparecen hace doscientos años en la prensa, los antecesores del cómic actual.



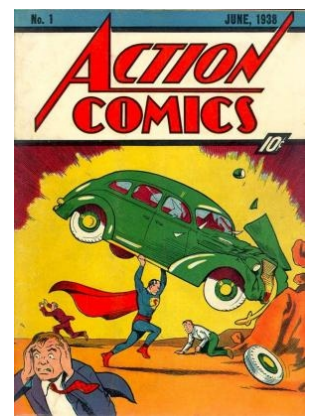
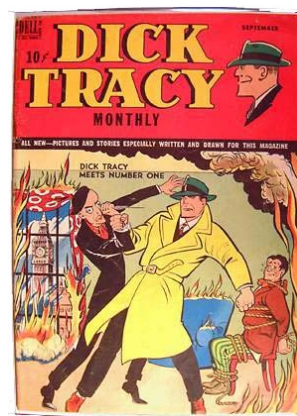
Está determinada como fecha del nacimiento del cómic el 16 de febrero de 1896, día de publicación de la tira de prensa *The Yellow Kid and his new Phonograph* de Richard Felton Outcault en el *New York Journal*, primera tira en combinar la organización de su narración en secuencia de imágenes y la integración de la palabra mediante globos o bocadillos.



Aunque el cómic posee distintas funciones, la más relevante es la recreativa, con la que se consolidaron más adelante géneros como los de aventuras; las series negras de *Dick Tracy* o *Spirit*; la ciencia ficción con personajes como *Batman*, *Flash Gordon*, *Superman* o *Spiderman*, justicieros, con poderes especiales e indumentarias estafalarias.

Aunque a partir de los años 60, sin abandonar su función recreativa, aparece una forma de expresión adulta y de mayor complejidad.

Lo llaman el octavo arte y tiene categorías estética y narrativa, casi un siglo de existencia y esta abierto a la libre creación.



9- EL LENGUAJE DEL CÓMIC

ELEMENTOS DEL CÓMIC:

El cómic es un medio de expresión artística que se caracteriza por la integración de texto e imágenes.

Al analizar su contenido, se han de considerar estas dos partes integrantes de la viñeta:

- **Las imágenes** (planos, angulación, movimiento, gestos).
- **El mensaje verbal** (voz del narrador, diálogos, pensamientos y onomatopeyas).

LA VIÑETA:

Es la unidad mínima de narración del cómic.

Cada una de las viñetas nos mostrará parte de la historia; aunque, algunas veces, valdrá una sola para que tenga sentido completo como ocurre en los **chistes gráficos**.

Las viñetas, a su vez, van a agruparse formando lo que llamaremos secuencias. Una **secuencia** es un grupo de viñetas que tienen relación entre sí.

Si la secuencia es breve y cuenta una historia, entonces la llamaremos **tira**.

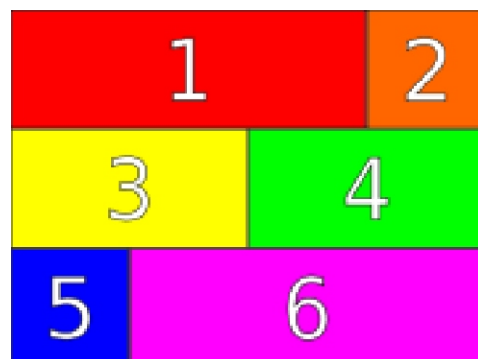
Las secuencias, irán a su vez agrupadas en **páginas**. Las páginas más frecuentes siguen un modelo en forma de cuadrícula, aunque a partir de los años sesenta del siglo pasado, se empieza a experimentar con viñetas irregulares que intentan escapar de la monotonía.

La primera viñeta, la de presentación, es generalmente más grande que el resto, pudiendo llegar incluso a ocupar la página entera. Tiene la finalidad de darnos el mayor número de datos posibles para que entremos en la historia.

Las viñetas se ordenan dentro de cada página de izquierda a derecha y de arriba abajo, al menos en occidente, donde este es el orden de lectura y escritura.

Las viñetas de una página pueden tener formas distintas.

La **línea demarcatoria** sirve para separar las viñetas entre sí, además puede llevar a enriquecer el significado de la historieta.

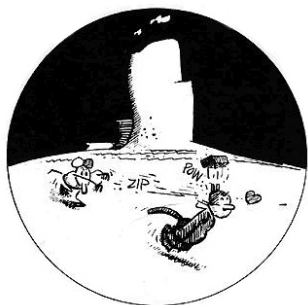


9- EL LENGUAJE DEL CÓMIC

Las viñetas con líneas demarcatorias en forma de nubes suelen contener recuerdos o acontecimientos fantásticos.

Con **línea discontinua** evocan tiempos anteriores, con forma de pergamino dan idea de un pasado remoto.

En ocasiones la línea se traspasa para conectar dos o más viñetas entre sí. Este **solapamiento** refuerza la continuidad entre los cuadros y sugiere un tiempo irreal.



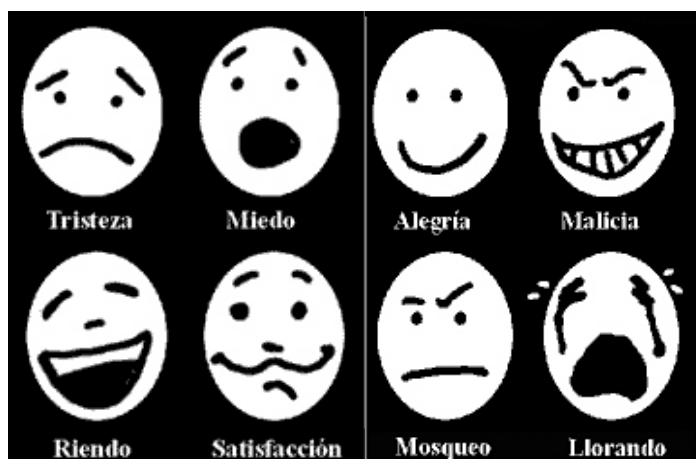
LA IMAGEN:

El cómic, al ser un medio basado en lo visual, puede utilizar diferentes **niveles de iconicidad** (grado de relación entre la imagen y su referente): desde la fotonovela, pasando por el dibujo realista, la caricatura humana, los animales y objetos humanizados. Todos son modos válidos de expresión pero, antes que la técnica de dibujo, importa el correcto desarrollo de una idea.



En el cómic, como en la mayoría de las artes plásticas, **la figura humana**, es la que se representa con mayor asiduidad. Así, debemos tener nociones básicas de anatomía si queremos que nuestra obra funcione. Debemos saber también, que los sentimientos y estados de ánimo, se reflejan generalmente en el rostro y que podemos crear muchas de ellas variando tan sólo cejas y boca.

De la misma forma, la postura corporal, influirá y completará el significado del texto.



9- EL LENGUAJE DEL CÓMIC

PLANOS:

El cómic necesita planificación. Dependiendo del espacio representado, los encuadres reciben distintas denominación. Estos tienen siempre como referencia el cuerpo humano. Pueden ser:

**GRAN PLANO GENERAL (G.P.G.)
O PLANO PANORÁMICO**

Muestra un gran escenario o una multitud. La persona no está o bien queda diluida en el entorno, lejana, perdida. Tiene un valor descriptivo y puede adquirir la soledad o la pequeñez del hombre enfrente del medio.

PLANO GENERAL (P.G.)

Muestra un escenario amplio en el cual se incorpora la persona, y ocupa entre una 1/3 y una 1/4 parte del encuadre. Tiene un valor descriptivo de personas o un ambiente determinado. Interesa la acción y la situación de los personajes.

PLANO ENTERO (P.E.)

Cuando los límites superior e inferior del cuadro casi coinciden con la cabeza y los pies. Tiene un valor narrativo y dramático.

PLANO AMERICANO (P.A.)

También denominado 3/4, o plano medio largo, recorta la figura por la rodilla aproximadamente. Es óptimo en el caso de encuadrar a dos o tres personas que están interactuando. Recibe el nombre de "americano" debido a que apareció ante la necesidad de mostrar a los personajes junto con sus revólveres en los westerns americanos.

PLANO MEDIO (P.M.)

Presenta la figura humana cortada por la cintura, de medio cuerpo para arriba. Tiene un valor expresivo y dramático, pero también narrativo.

PRIMER PLANO (P.P.)

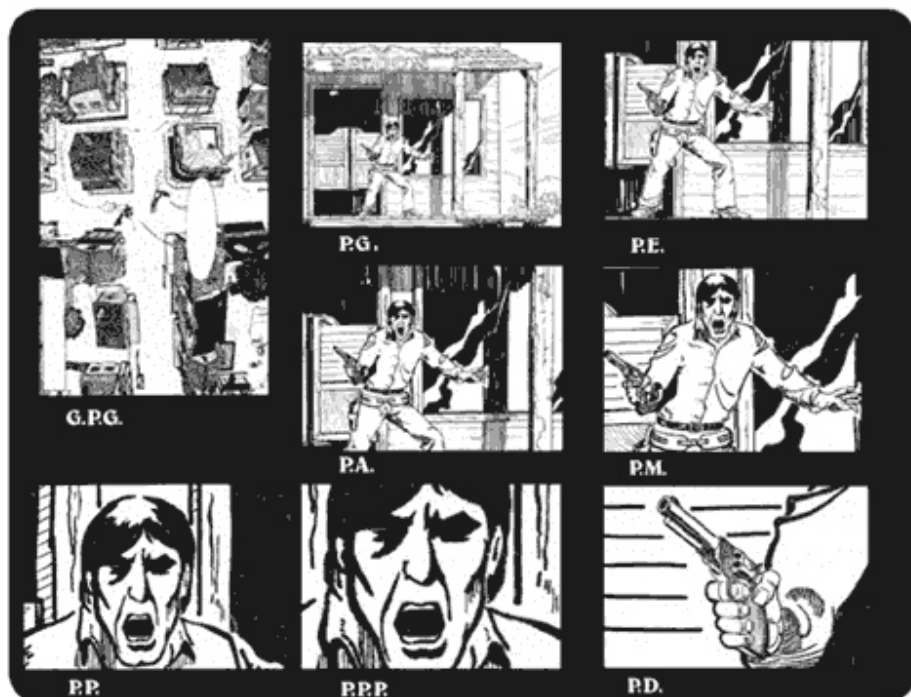
Encuadre de una figura humana desde el cuello. El rostro del actor llena la pantalla. Tiene la facultad de introducirnos en la psicología del personaje.

PRIMERÍSIMO PRIMER PLANO (P.P.P.)

Muestra un objeto o una parte del cuerpo humano muy cerca; cuando la cabeza llena el encuadre.

PLANO DETALLE (P.D.)

Muestra algún rasgo del rostro del personaje o algún objeto a una distancia muy corta: flores, una nariz, un ojo, un anillo, etc.



9- EL LENGUAJE DEL CÓMIC

ANGULACIÓN:

Además del plano, la imagen que se representa en la viñeta puede variar según los diferentes puntos de vista que adoptaría una hipotética cámara colocada en distintas posiciones sobre los personajes y los objetos. A este recurso se le llama angulación.

Puede ser:

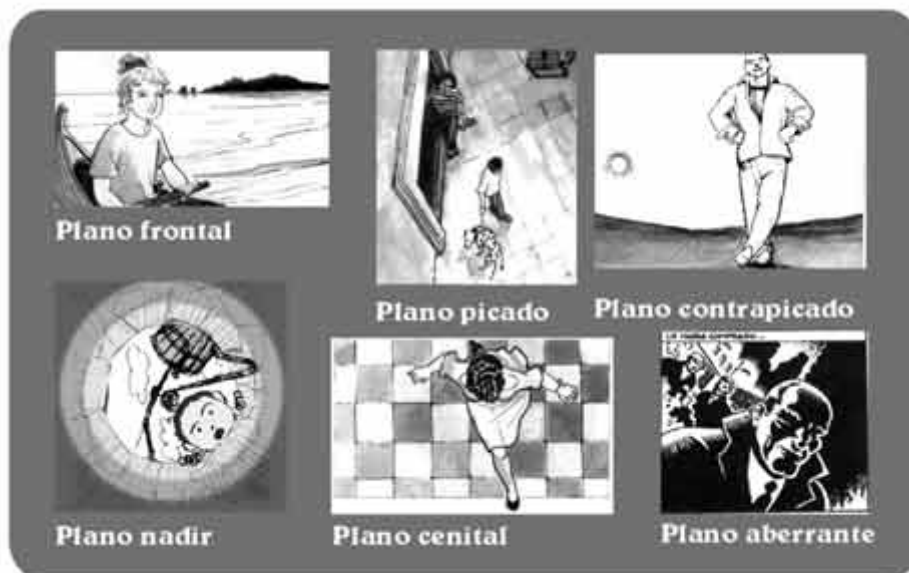
NORMAL: el ángulo de la cámara es paralelo al suelo.

PICADO: la cámara se sitúa por encima del objeto o sujeto mostrado, de manera que éste se ve desde arriba.

CONTRAPICADO: opuesto al picado.

NADIR O SUPINA: la cámara se sitúa completamente por debajo del personaje, en un ángulo perpendicular al suelo.

CENITAL: la cámara se sitúa completamente por encima del personaje, en un ángulo también perpendicular.



REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO:

Existen algunos recursos para conseguir que la narración se adecue a un determinado ritmo temporal, es decir, que la acción retroceda al pasado o avance al futuro. Algunos son textuales, mediante textos, y otros utilizan imágenes.

Hace cinco años, por los mares del sur...

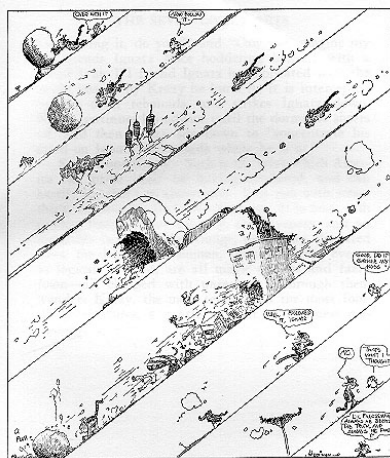


9- EL LENGUAJE DEL CÓMIC

Si optamos por un diseño en el que todas las viñetas tienen la misma forma y dimensiones estamos narrando una historia en la que todos los hechos o acciones tienen la misma importancia o transcurren a un mismo ritmo. Este formato de página puede transmitir monotonía.



Si modificamos en determinados casos la forma externa de la viñeta y, además, su tamaño obtendremos una página más dinámica, con un ritmo más vivo.

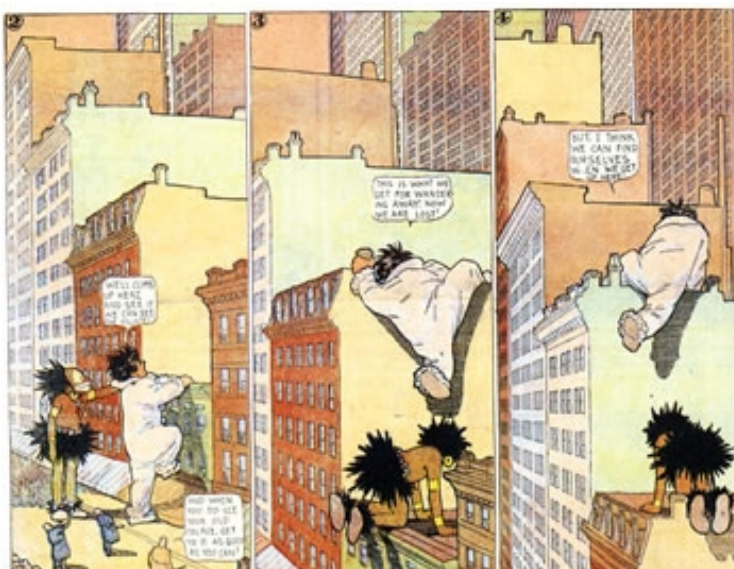


En general, una viñeta horizontal se suele asociar con una idea de sosiego, tranquilidad y reposo. Son apropiadas para mostrar escenarios donde transcurre la acción del cómic.

Las viñetas verticales aportan, habitualmente, ritmo, misterio o desasosiego puesto que ocultan o no muestran todo el contexto.

En ocasiones, los dibujos o los textos superan los límites de la viñeta con el objeto de resaltar, por ejemplo, el movimiento de los personajes (rapidez, energía, fuerza,...) o el sonido de sus expresiones (gritar, llamar la atención, dirigirse al lector).

También se pueden eliminar las líneas que conforman la viñeta o modificar el estilo de su trazado (puntos, líneas discontinuas, curvas, etc.) Algunos autores aprovechan el espacio entre dos viñetas limitadas con líneas para introducir otra sin estos límites.



9- EL LENGUAJE DEL CÓMIC

El cómic ha desarrollado una serie de recursos icónicos para la representación del movimiento, ya que al ser la imagen fija no puede representar el movimiento de un modo natural. Estos códigos cinéticos pueden clasificarse del siguiente modo:

TRAYECTORIAS O LÍNEAS CINÉTICAS

Una o varias líneas se utilizan para señalar gráficamente el espacio recorrido por un objeto en un corto período de tiempo.

OSCILACIÓN O VIBRACIÓN

Las líneas se dibujan siguiendo la forma del objeto que supuestamente se ve agitado por un movimiento vibratorio o de vaivén.

IMPACTO

Se suele representar por una estrella irregular en cuyo centro se ubica el objeto causante del choque.

NUBES

Acompañan el desplazamiento a modo de nube de polvo, independientemente de la superficie por la que se mueve el objeto o personaje.

DEFORMACIÓN CINÉTICA

Un objeto flexible se deforma como consecuencia del movimiento.

DESCOMPOSICIÓN DEL MOVIMIENTO

Se reproducen las distintas posiciones del movimiento mediante la repetición desdibujada de las partes móviles del personaje.

INSTANTÁNEA O IMAGEN CONGELADA

Detiene la acción en un momento que determina una situación inestable o de desequilibrio, desafiando las leyes de la física.



9- EL LENGUAJE DEL CÓMIC

GLOBOS O BOCADILLOS:

En ellos se incluye lo que dice el personaje. El rabillo del globo apunta al personaje que habla. También sirve para indicar como se dice, dependiendo de la forma en la que se representa.



ONOMATOPEYAS:

Una de las características más originales de una historieta es la inclusión de texto en el mismo dibujo. La onomatopeya es la representación verbal de un ruido. Las características de los ruidos se sugieren con efectos visuales como la forma, el tamaño o el color, con incorporación de texto, como: ¡GONG!, ¡BOOM!...A veces la onomatopeya se convierte incluso en protagonista del relato.



RECURSOS SIMBÓLICOS:

El lenguaje del cómic dispone de otros recursos fundamentalmente plásticos. Signos de apoyo (lágrimas, admiración, etc.) que sirven para enriquecer la expresión de los personajes. Por ejemplo: ¡!!!! Asombro, o ¿????? Incertidumbre...

METÁFORAS VISUALES:

Se emplean para expresar ideas fundamentalmente de carácter simbólico, por ejemplo: amor o enfado.



EJERCICIO N° 53: Escribir el nombre y la nacionalidad de los siguientes personajes de cómic.



NOMBRE: _____

NACIONALIDAD: _____



NOMBRE: _____

NACIONALIDAD: _____



NOMBRE: _____

NACIONALIDAD: _____



NOMBRE: _____

NACIONALIDAD: _____



NOMBRE: _____

NACIONALIDAD: _____



NOMBRE: _____

NACIONALIDAD: _____



NOMBRE: _____

NACIONALIDAD: _____

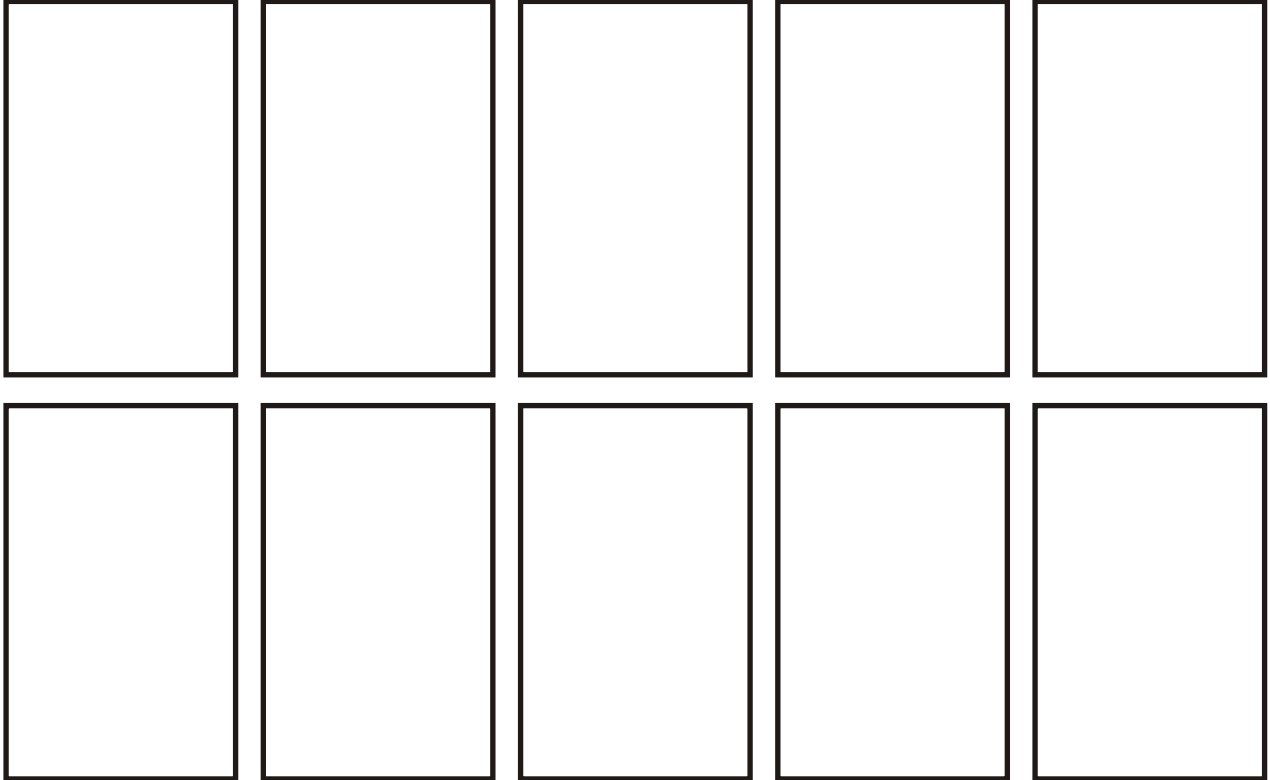


NOMBRE: _____

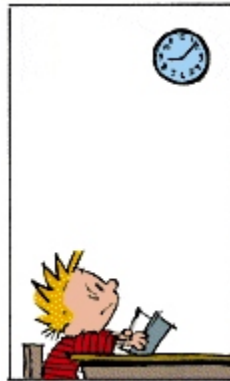
NACIONALIDAD: _____

EJERCICIO N° 54: Colocar cada viñeta en su lugar correspondiente, de forma que la historia transcurra con lógica.

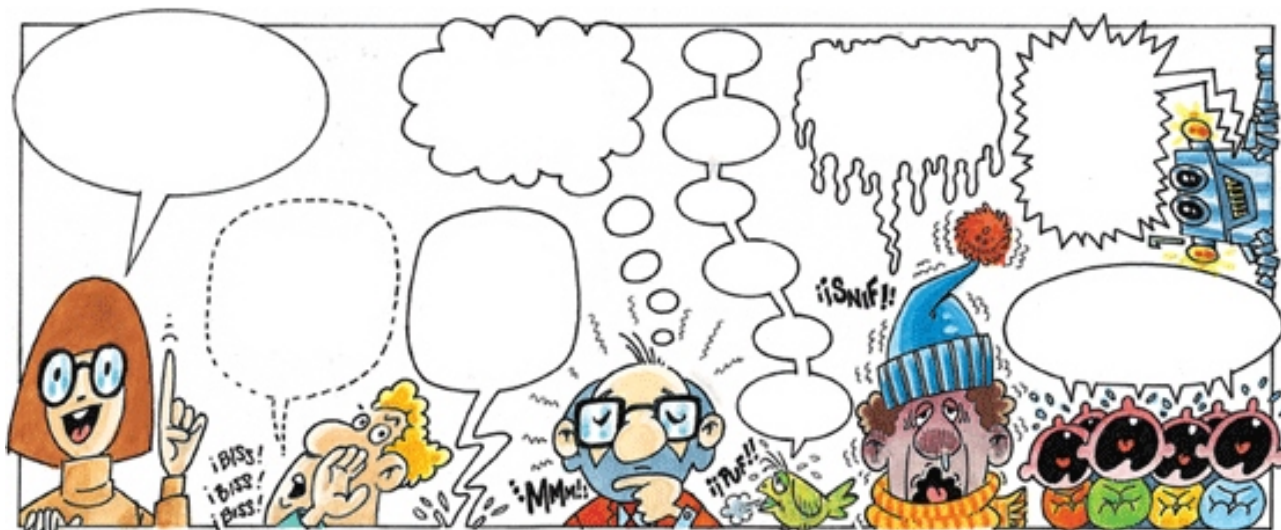
calvin and hobbes by BILLY GOULD
distributed by universos comic aplicados 05-17



(Cortar por aquí)



EJERCICIO Nº 55: Escribir un contenido nuevo dentro de cada globo de la viñeta.



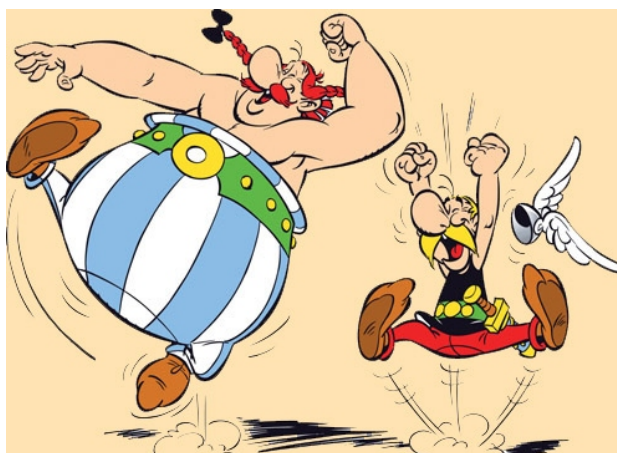
EJERCICIO Nº 56: Describir el estado de ánimo de estos personajes observando el gesto de su cara y su postura corporal.





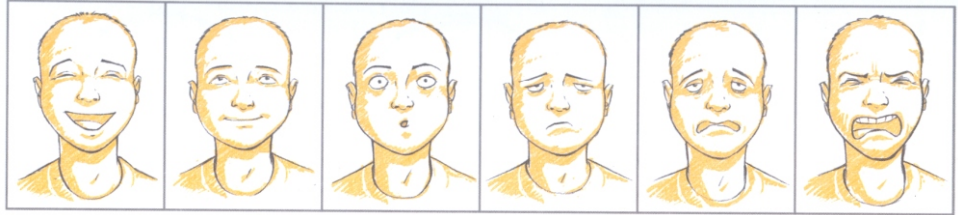






EJERCICIO Nº 57: Dibujar las expresiones que aparecen a continuación variando los rasgos de la cara (ojos, boca, cejas, pelo...).

POR EJEMPLO:



ALEGRÍA



ENFADO



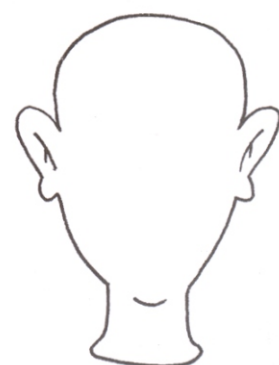
TRISTEZA



ABURRIMIENTO



MALICIA



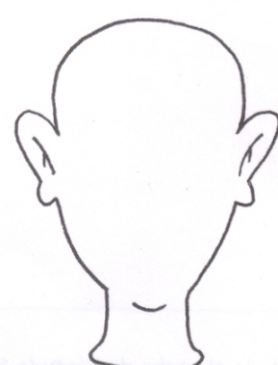
INGENUIDAD



ASCO



FRÍO



CALOR

EJERCICIO Nº 58: ELABORACIÓN DE UN CÓMIC.

Argumento.

Dibujando a los personajes.

Escribiendo el guión.

	IMAGEN (que dibujaremos)	TEXTO (que dicen los personajes)
VIÑETA 1		
VIÑETA 2		
VIÑETA 3		
VIÑETA 4		
VIÑETA 5		
VIÑETA 6		

9- EL LENGUAJE DEL CÓMIC

