



GUÍA DE ARTES VISUALES.

PROFESOR/A: YENIFER QUITRAL.

CURSO: 4 MEDIO.

NOMBRE ALUMNO/A: _____

FECHA: 16 / 03 /20

UNIDAD: 1 explorando lenguajes artísticos de nuestra época.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE: Identificar las distintas características y los elementos que componen la historieta o cómic.

INSTRUCCIONES GENERALES:

1. Lee comprensivamente esta guía.
2. desarrolle la actividad propuesta en él. Procurando responder de forma Completa y argumentada.
3. esta guía será revisada al retomar las clases.

AUTORIZACIÓN COORDINACIÓN ACADÉMICA

Timbre CA de Ciclo

El comic: Surge a partir de la necesidad de obtener más lectores del periódico en EEUU a finales del siglo XIX, buscan una serie de incentivos y nace aquí la historieta o comic, que se denomina como unas secuencias de imágenes consecutivas para articular un relato. La permanencia de uno o más personajes a lo largo de la serie y la integración del texto en la imagen, con los globos de diálogo hace que este estilo u forma de comunicación permanezca hasta el día de hoy, pero el momento de oro del comic es a mediados del siglo XX en el que ya no solo aparecen en el periódico, sino en revistas o tiras cómicas independientes, en este momento nacen los súper héroes, novelas y comedia.

Si hablamos de comic como una historia mediante imágenes también podemos decir que surge en la prehistoria, relacionándola con los murales de las cavernas en las cuales se desarrollan historias mediante una secuencia de imágenes, que en su conjunto algo nos quiere transmitir.

Para crear un comic tenemos que tener en consideración varios aspectos que son imprescindibles:

BOCAILLOS:

Los bocadillos son los globos de texto que los dibujantes de comics usan para poner los diálogos o pensamientos de los personajes hay uno para cada expresión ejemplo:



Onomatopeyas:

Es la imitación lingüística o representación de un sonido natural o de otro fenómeno acústico no discursivo. la lectura de un comic no tendría intención sin las onomatopeyas. Ejemplo:



Las viñetas:

Las viñetas son los recuadros donde se dibuja la historia. Pueden tener diversas formas: desde cuadrados, pasando por círculos, ovalados, geométricos o rectángulos. Siendo el primero y el último los más utilizados. Su forma no es aleatoria, tiene relación con la dramática que se desencadena en ellas y el tiempo de lectura que se le quiere dar. Cuando más importante sea lo que se quiera contar más grande será, así como más viñetas empleemos más lenta será la acción. ejemplo:



Actividad: tomando en cuenta lo descrito en la guía debes tomar una leyenda o mito chileno y crear:

1- crear una breve historia con relación al mito o leyenda chilena.

2- Describir el contexto en el que se desarrollarán los acontecimientos de tu historia.

3- Crear dos personajes, protagonistas o protagonista y antagonista describiendo sus características físicas y psicológicas ejemplo: edad, color de piel, textura física, poderes si los tiene, lo que le gusta comer, se muere con... etc.

*Los personajes tienes que presentarlos dibujados en una hoja de block pintados.