

## PROPÓSITO:

El cómic es, a la vez, un arte y una industria. La primera condición deriva de su pertenencia a las artes plásticas. La segunda, de su inclusión dentro del mercado editorial, del cual es uno de los más rentables negocios, dada la magnitud de las tiradas y el margen de beneficio que supone el producto

## MOTIVACIÓN:

Cordial saludo estimado estudiante y padre de familia, en esta guía encontrarán actividades que realizarán durante 2 semanas.

Te invito a tomar apuntes de los conceptos en tu cuaderno de EDUCACION ARTISTICA.

## EL COMIC Y LA HISTORIETA



**¿ALGUNA VEZ DIBUJASTE ALGUN COMIC, O REALIZASTE UNA HISTORIA ANIMADA?**

## EXPLICACIÓN:

Los comics son narraciones ilustradas, estructuradas mediante una sucesión de viñetas en las que se combinan el texto y el dibujo. La palabra cómic es un anglicismo aceptado comúnmente, pero sustituible por los vocablos historieta o tebeo. En medios especializados es frecuente la utilización de otros extranjerismos, que sirven para designar el origen geográfico de un cómic determinado

El cómic es, a la vez, un arte y una industria. La primera condición deriva de su pertenencia a las artes plásticas. La segunda, de su inclusión dentro del mercado editorial, del cual es uno de los más rentables negocios, dada la magnitud de las tiradas y el margen de beneficio que supone el producto. Esta buena acogida popular de los tebeos está justificada por el tipo de lector joven que mayoritariamente se acerca a estas publicaciones.

***Historia de los cómics.***

La narración obtenida gracias a la sucesión de imágenes se remonta a formas artísticas y comunicativas como los jeroglíficos egipcios y los tapices medievales. Sin embargo, es a partir del siglo XVIII cuando aparecen expresiones realmente cercanas a la historieta, entre las cuales cabe citar los estandartes usados para el romance de ciego, las aleluyas más elaboradas, las caricaturas y, sobre todo, los divertidos relatos en viñetas del precursor suizo Rodolphe Töpffer, autor de *Histoire de M. Jabot* (1833). Por esa época, artistas como Albert Robida, Félix Nadar, Heinrich Hoffman y Wilhelm Busch, creador de los famosos *Max und Moritz* (1865), se esmeran en la realización de relatos cómicos que, por sus características, ya pueden considerarse muy próximos a la moderna historieta. Sobresalen en esta etapa dos obras del francés Gustave Doré,

EJEMPLO:



**El lenguaje del cómic:**



### **ELEMENTOS DE UNA HISTORIETA**

Viñeta, es el espacio en el que se colocan a los personajes de nuestra historieta, generalmente es un recuadro. Es la unidad mínima y básica de una historieta que representa un momento de la historia

Dibujo, representa el ambiente donde se desarrolla la historia (escenario) así como a los personajes. Van dentro de la viñeta.

Globos o bocadillos, es el espacio donde se escribe lo que dicen o piensan los personajes de la historieta. Tiene dos partes: globo y rabillo (que señala al personaje que habla).

Cartelas, es aquello que dice el narrador y que apoya al desarrollo de la historia. Este texto va escrito en un recuadro rectangular en la parte superior de la viñeta.

Onomatopeya, es la representación del sonido. Puede estar dentro o fuera del globo. Las más usadas son: plop (caída), zzzz (dormido), crash (choque o romper algo), splash (algo cae en el agua), entre otros.

**EJERCICIOS:**

**EJERCICIOS:**

Vas a empezar a practicar lo aprendido, para eso vas a resolver las siguientes actividades:

**Actividad 1:**

Realiza en tu cuaderno un resumen sobre EL COMIC Y LA HISTORIETA: y responde la pregunta que aparece al inicio.

**Actividad 2:**

En un octavo de cartulina dibuja la siguiente historieta, aplica colores:



**ACTIVIDAD 3:**

En una hoja block crea tu propia historieta, puedes utilizar cualquier dibujo animado que te guste.

**EVALUACIÓN:**

- 1-CONECTIVIDAD A LAS CLASES MEET.
- 2-REALIZACIÓN DE ACTIVIDADES COMO INDICA LA PLATAFORMA.
- 3-ENTREGA PUNTUAL.
- 4-SUBIR IMAGEN DE LAS ACTIVIDADES.

**BIBLIOGRAFÍA:**