

## **CONSIGNA**

—

Generar un microrrelato a partir del personaje desarrollado en el TP anterior. A las variables trabajadas en la instancia previa (escala y espacio) ahora se suma una más: la narrativa. En este caso, al momento de contar su historia, deberán desarrollar un guión con las características propias de una narración: principio, nudo y desenlace (y un conflicto a presentar / resolver en dicha historia).

Para construir su microrrelato deberán valerse de elementos que son propios del lenguaje de la historieta:

- Elementos formales: Viñetas, textos y onomatopeyas, técnica de representación (gráfica), puesta en el espacio.
- Variable espacio temporal: Tiempo de Lectura / Tiempo de Ficción - Espacio “Real” / Espacio Ficcional.

### **Narrativa en el espacio**

A través de viñetas y otros recursos gráficos deberán contar una historia que involucre como protagonista al personaje construido en el TP anterior. La técnica gráfica a utilizar es totalmente libre (collage, fotocopias, tintas, acuarelas, dibujos vectoriales, etc). Los llamados “recursos gráficos” son cualquier tipo de elemento que enriquezca y complemente la narración.

### **Historieta Expandida**

Esta pieza denominada Historieta Expandida toma todas las características del lenguaje del cómic excepto por una en particular: la página. El relato a construir se desarrollará en un soporte digital (Google Sites) y deberá expandirse en ese “espacio virtual”.

### **OBJETIVO DEL TP**

- Generar un relato gráfico-espacial con estructura narrativa (principio, nudo y desenlace)
  - Manejar variables compositivas: encuadre/desencuadre, simetría/asimetría, puntos de tensión, recorrido visual, puntos de vista y otras variables morfológicas. Clima visual. Concepto de Sistema (según Groensteen) Yuxtaposición y Lienzo Infinito (según McCloud).
  - Manejar nociones compositivas: puesta en el espacio y estructura dentro de cada viñeta: encuadre/desencuadre, simetría/asimetría, puntos de tensión/ recorrido visual, puntos de vista, recursos morfológicos varios. Manipulación del tiempo y concepto de elipsis.
-

- Manejar nociones técnicas: explorar diferentes lenguajes visuales (técnica de representación) utilizando el más adecuado para la historia a contar.
- Manipular el lenguaje de historieta: puesta en el espacio, diseño de viñetas, utilización del texto (relación texto-imagen, onomatopeyas, ausencia de texto).
- Manejar diferentes soportes de impresión y técnicas gráficas en función de un objetivo de comunicación.

### **PAUTAS DE ENTREGA**

—

Se entregarán las fotos dispuestas en Google Sites. Todo el material entregado deberá contar con los nombres de los alumnos y de los docentes de su comisión.

#### **Memoria:**

- ¿Cómo fue el proceso de diseño?
- Microrrelato
- Referentes / investigación
- Decisiones tomadas en la puesta en el espacio y su justificación.

#### **Trabajo grupal: 2 integrantes**

Es fundamental la corrección del proyecto en cada una de las instancias, ya que se evaluará todo el proceso de diseño hasta el resultado final.

### **CRONOGRAMA**

—

#### **JULIO**

##### **24.07 CORRECCIÓN 1**

- Microrrelato
- 3 referentes de técnica
- 3 pruebas de técnica
- 1 puesta en Google Sites con una de las técnicas desarrolladas

---

##### **31.07 PREENTREGA**

#### **AGOSTO**

##### **07.08 ENTREGA**

---

## **BIBLIOGRAFÍA**

—

### *Obligatoria*

- Reflexiones sobre la historieta, Oscar Masotta.  
Escuela panamericana de arte, 1968
  
- La forma contenida: lenguaje, Marcelo Dematei.  
*En El medio es el diseño, Estudios sobre la problemática del diseño y su relación con los medios de comunicación, Jorge La Ferla y Martín Groisman, Buenos Aires, Eudeba/Libros del Rojas, 3ª ed., 2000.*
  
- Las viñetas y el tiempo. En *Cómo se hace un cómic. El arte invisible*, Scott McCloud. Ediciones B, 1993, Barcelona.
  
- Thierry Groensteen: la lógica de la historieta, Pablo Turnes.  
*En Teorías sobre la historieta, Federico Reggiani y Roberto Von Sprecher (eds.), Escuelas de Ciencias de la Información, Facultad de Derecho y Ciencias Sociales, Universidad Nacional de Córdoba, Argentina, 2011.*
  
- Ensayos Dibujados. En *Entre Líneas #01*, autores varios.  
Editorial Agua Negra, Buenos Aires, 2015.
  
- Relato y estructura narrativa, Tamara Chorny.
- Más allá de la historieta, Manuela Ventura.  
*En Mutaciones mediáticas, Buenos Aires, 2020.*

### *Sugerida*

- Lectura de “Steve Canyon”, Umberto Eco.  
*En Apocalípticos e integrados, Barcelona, Lumen, 1980.*
  
  - De nuestro sitio web:  
<http://mediosgroisman.com.ar/category/textos-docentes/historieta/>
-

**RÚBRICA**

CONCEPTOS / ESCALAS	MUY BUEN APRENDIZAJE	BUEN APRENDIZAJE	APRENDIZAJE REGULAR	APRENDIZAJE INSUFICIENTE
<b>ESTRUCTURA NARRATIVA: MANEJO DE LAS VARIABLES DE GUIÓN</b>	Desarrolla una historia potente desde lo narrativo y lo conceptual. La resolución del conflicto sorprende y le da sentido a la narración.	Se reconoce claramente la estructura narrativa y esta ofrece lo necesario para la resolución del conflicto.	Logra articular “principio, nudo y desenlace”. No hay conflicto o, si hay, resulta muy básico.	No hay una estructura dramática clara. La historia no se logra decodificar. La narración se sostiene solo por el uso excesivo del texto, no hay amalgama entre texto e imagen.
<b>PARTIDO ESTÉTICO</b>	Se logró construir un universo / sistema estético visualmente potente y coherente, ligado conceptualmente a la historia que están contando.	Se desarrolló un partido estético coherente, aunque con algunos elementos gráficos abiertos a mejoras. Se observa un intento de relacionar estética e historia.	Se reconoce un partido estético aunque, con problemas de coherencia interna y/o de relación con el guión. La técnica gráfica resulta insípida o necesita más desarrollo.	No consigue desarrollar un partido gráfico coherente, o el mismo no resulta relevante. La técnica gráfica no es original o termina siendo muy pobre. No guarda relación con la historia que se cuenta.
<b>EXPANSIÓN: DISEÑO DEL ESPACIO Y/O SOPORTE. EXPERIENCIA DE LECTURA</b>	El diseño expandido potencia conceptualmente el trabajo. La experiencia de lectura completa el sentido de la obra. Logra la empatía del lector / usuario	El diseño expandido complementa la experiencia de lectura. Se decodifica un concepto en la puesta realizada.	Existe una tímida expansión de la historieta, pero falta desarrollo o no llega a ser relevante. La expansión no termina de funcionar con la historia, o si le aporta sentido es muy básico.	No hay expansión o la “expansión” entorpece la lectura. Quedó trunca la materialización de una experiencia específica. El manejo del espacio no aporta sentido ni enriquece a la experiencia de lectura.
<b>UTILIZACIÓN DE LOS ELEMENTOS CONSTITUTIVOS DEL LENGUAJE DE LA HISTORIETA</b>	Los elementos se diseñaron de tal manera que fueron resignificados para este trabajo en particular, tanto conceptual como estéticamente.	Hay apropiación de los elementos del cómic. Funcionan estéticamente con el resto de la propuesta del trabajo.	El manejo de estos elementos resulta correcto dentro del marco tradicional aunque, sin experimentación ni resignificación.	No se reconocen elementos de Historieta o el uso de los mismos no responden correctamente al sistema del cómic.
<b>PROCESO DEL TRABAJO</b>	Cumplió con cada etapa de corrección presentando notoria evolución en cada clase en función de lo discutido en el taller.	Cumplió con la entrega en cada instancia de corrección. Mejoras claras aunque moderadas con el correr de las clases.	La presentación y/o mejoras en el TP se dieron de manera irregular, o falto trabajo para llegar a un mejor resultado. El trabajo no presenta mejoras luego de la nivelación en instancia de la preentrega.	No registra un proceso de evolución en las correcciones clase a clase. No se cumplieron todas las instancias de corrección o entrega el trabajo sin las correcciones en las sucesivas clases que dura el TP

	#1	PRE	ENTREGA
CORRECCIONES			

NOTA