



EJE TEMÁTICO 3

NARRAR

TP3 FANZINE

Stephen Nachmanovitch / citas

intro

Un breve recorrido por la
escena del fanzine

Por **Laura Camargo**

extractos sobre fanzines

Los fanzines siguen vigentes

Por **Daniel Gigena**

El grado icónico en la narrativa gráfica

Autores varios

Juan Sáenz Valiente

Julieta Arroquy

José Muñoz

testimonios

Crear lo que no existe

Por **Isol**

fragmentos de entrevistas

La trilogía del Límite

Por **Suzy Lee**

Links de interés

Objetivos

ilustración

Desarrollo de la actividad

Formato de entrega

Condiciones de entrega

ilustración de JooHee Yoon



Intro

• Stephen Nachmanovitch

Stephen Nachmanovitch en su libro *Free Play* dice que:

“Hay una palabra francesa, bricolage, que significa arreglárselas con el material que uno tiene a mano, un bricoleur es una especie de hombre orquesta o persona hábil que puede reparar cualquier cosa. En las películas populares, el poder del bricolage se simboliza a través del héroe lleno de recursos que salva al mundo con un cortaplumas del ejército suizo y un par de trucos inteligentes. El bricoleur es el artista de los límites.

Hacen bricolage los niños pequeños, que incorporan cualquier cosa a su juego, cualquier material que encuentran en el suelo, cualquier información que oyeron durante el desayuno. Los sueños y los mitos funcionan de la misma manera; cuando soñamos tomamos cualquier cosa que haya sucedido ese día, fragmentos, hilachas de material y de acontecimientos, y los transformamos [mediante desplazamiento y condensación] en un profundo simbolismo de nuestra mitología personal.

Estos actos mágicos de creación son análogos a sacar un montón de conejos de un pequeño sombrero. Como en la forma más grande de magia que se conoce, el crecimiento y la evolución orgánicos, la salida es más grande que la entrada. Hay una ganancia neta de información, complejidad y riqueza”.

El arte siempre va a estar en movimiento, un movimiento desde lo agotado hacia lo nuevo, desde lo académico a lo impertinente. La cultura va siempre a fagocitar al arte y lo va a fosilizar. La cultura es una fuerza que dictamina. El arte es siempre una fuerza que resiste. El artista puede volver a tomar del ser de la cultura ciertos elementos para recombinarlos y crear algo que nuevamente tenga vida.

Vida y muerte son abstracciones del crecimiento;
Dificultad y facilidad son abstracciones del progreso;
Cerca y lejos son abstracciones de la posición;
Fuerza y debilidad son abstracciones del control;
Música y habla son abstracciones de la armonía;
Antes y después son abstracciones de la secuencia.

Del Tao Te King

“Cuando los artistas antiguos proyectaban sus obras intentaban evidenciar un orden en el caos de la naturaleza. Un orden regulado por leyes de relaciones armónicas entre las partes y el todo. Intentaban transmitir por la vía visual una información de carácter estético por medio de la cual el mundo pudiera informarse de sus descubrimientos. Y de esta manera incluso el hombre común podía entender y participar en el conocimiento del mundo que lo circundaba”

Bruno Munari

“para volver a encontrar el lenguaje de las fábulas hay que participar del existencialismo de lo fabuloso, volverse en cuerpo y alma un ser admirativo, reemplazar ante el mundo percepción por admiración. Admirar para recibir los valores de lo que se percibe”.

Gaston Bachelard

Crear COSAS es trabajo duro, tenés que mover tus brazos y el torso de acá para allá, a veces hasta tus piernas. Pero eso es lo cool de hacer cosas, en oposición a crear las palabras que las representan.

Miranda July

“Toda la ordenación de mi cuadro es expresiva. El lugar ocupado por las figuras o los objetos, los espacios vacíos que los rodean, las proporciones, todo representa un papel. La composición es el arte de ordenar en el campo los diversos elementos a disposición del artista para generar cierta expresividad mediante el uso exclusivo de la imagen.”

Henri Matisse ; Notes d'un peintre 1908

Intro

- Del Facebook de Viñetas sueltas. @vinetas.sueltas



Viñetas Seltas

April 24 at 1:15pm · 🌐

⚡ ¿Qué es un fanzine?

Un fanzine es una publicación ideada, producida y distribuida por sus propios autores. El contenido puede ser de cómics, poesía, ilustración, literatura, fotografía, collage, lo que dé. Una de las características principales de los fanzines es que están hechos con mucho amor, dedicación y sin fines de lucro.

⚡ Entonces, ¿para qué sirve un fanzine?

El objetivo del fanzine es dar a conocer el trabajo propio, mostrarlo a los amigos y a otras personas interesadas. En este tipo de publicaciones podemos encontrar trabajo de calidad, rarezas y verdadera pasión por hacer y compartir.

⚡ ¡Quiero hacer un fanzine! ¿Qué hago?

Sumate al Taller experimental de fanzine con Cami cómics.



Extractos

• Un breve recorrido por la escena del fanzine

Por **Laura Camargo** para www.indieoh.com

¿Qué es un fanzine?

Antes de ahondar en lo referente a la escena local, empecemos por lo que se suele entender por fanzine, la palabra nace de la conjunción de fan magazine (revista hecha por aficionados) y muchos suelen automáticamente identificar este término con publicaciones de tipo artesanal, breve (pocas páginas), que normalmente abordan temas políticos, de denuncia y/o contraculturales.

No obstante ese estereotipo, en la realidad no siempre suelen cumplir con todas esas características aquellas revistas. De hecho, es posible encontrar fanzines sobre todo tipo de temáticas: desde moda, periodismo musical y diarios de viaje, hasta militancia anarquista, feminista o vegana, tan solo por enumerar algunos ejemplos. Por otra parte, puede que unas publicaciones sean meramente protagonizadas por lo gráfico: cómics, dibujos, collage y fotografías; y otras estén dedicadas a lo escrito: poesía, relatos, entrevistas, reseñas y manifiestos sociales. De hecho, es precisamente la casi que absoluta libertad que permite este formato la que hace que muchos lo elijan como medio efectivo para transmitir sus ideas. Eso, y el romántico atractivo de su manufactura, o por el contrario; lo barato y sencillo que puede resultar simplemente fotocopiar y abrochar sus páginas.

El medio es el mensaje

Por lo general resulta fácil adivinar el tono discursivo y el propósito de un fanzine al revisar su aspecto. La prolijidad o no de su forma física da cuenta del mensaje que se pretende llevar. Desde la impresión y armado de su portada hasta el interior de cada una de sus páginas. ¿Parece caótico, subversivo o amable? ¿Parece pensado para ser coleccionado o para ser desechable? En este caso, lo estético ya suele hablar por sí solo.

Una escena de larga data que se renueva

Si bien se puede decir que actualmente estamos viviendo una suerte de boom o resurgir del interés por este formato –parecido a lo que sucede con la industria del vinilo–, lo cierto es que se hacen fanzines en el mundo desde hace muchas décadas. En EE.UU. la movida tuvo un gran auge desde los 50s y 60s como mecanismo de difusión de artistas de historietas, así como de herramienta de comunicación de ideas anti-bélicas y de cultura alternativa. En Argentina, por su parte, alcanzaron cierta popularidad y prestigio publicaciones que abordaban la historieta y crítica de arte, como fue el caso de ¡CRASH!, Surmenage, Falsa Modestia, Maldita Garcha y El visman, entre las décadas de los 70s y 90s.

Posmodernidad y nuevas corrientes editoriales

Una de las razones por las que hoy en día cada vez más colectivos y/o nuevos autores se aventuran a publicar mediante formatos pequeños es su bajo costo de producción y fácil distribución en entornos menos formales que el de las típicas librerías y ferias literarias, eso sumado a la agilidad de lectura de este tipo de revistas. Es que con solo hojear un ejemplar durante un par de segundos suele ser posible entender de qué va y tal vez se genera la intriga de leerlo en su totalidad, cosa que en cualquier caso, no suele tomar más de 5 minutos.

También existen, por supuesto, los fanzines que circulan en formato digital en forma de PDFs o condensados en páginas de WordPress, Medium o Tumblr.

• Los fanzines siguen vigentes

Por **Daniel Gigena**, *La Nación*

En arteBA, en el Centro Cultural Rojas, en librerías porteñas y en ferias del libro independientes, municipales, provinciales y nacionales, el fanzine cobra relieve y adquiere mayor presencia. De publicación humilde hecha por aficionados con un costo mínimo y sin expectativas de rendimiento económico, el fanzine (fan's magazine) pasó a ser objeto de culto en el mundo de la edición porque supo apropiarse de estéticas, tecnologías e ideologías contraculturales e irreverentes, y se dejó influir por los géneros bajos, de la ciencia ficción a la pornografía y del panfleto político a la historieta. (...)

Unidos por la autoedición y la producción artesanal, ofrecen un amplio universo de cómics, poesías e ilustraciones y se autoafirman como espacio de resistencia.

Sobre el desarrollo de los fanzines en la Argentina, dice Débora Gutman, de Ediciones de Cero (www.edicionesdecero.tumblr.com): “Me interesa el zine gráfico, el que proviene del diseño, de la ilustración y afines. Es un trabajo formal por fuera de los fanzines de cómics o del fanzine punk”. Gutman señala que cada vez hay más fanzines con papeles de texturas especiales, con ilustraciones de calidad y originalidad en ediciones encuadernadas. “Aunque el fanzine sea una pieza editorial diseñada en detalle, la diferencia con publicaciones como revistas o libros se manifiesta por el modo de producción artesanal. Está cosido con hilo de color, abrochado, tiene fotocopia en papel de calco, está hecho en risógrafo a varios colores, pero circula de mano en mano con el sentido del Do It Yourself.” Gutman organiza desde 2010 el Buenos Aires Fanzine Fest.

“Existen fanzines sobre todo tipo de temas; incluso pueden agruparse en varios géneros –dice Melina Dorfman, autora de una serie de fanzines con relatos de viajes y fotos-. Hoy en día, los que predominan en la escena mundial, y por supuesto local, son los de arte, fotografía, diseño, ilustración y cómics. Con las nuevas tecnologías, muchos abandonaron la estética desprolija y artesanal para volcarse a producciones más industriales y estilizadas. Para ello, pasaron de cortar y pegar a diseñar en computadora, de fotocopiar en una librería a recurrir a un taller, y de imprimir en hojas blanco y negro a utilizar papeles y tintas de alta gama”.

Alex Schmied, editor de Tren en Movimiento, publicó el libro Libro de fanzines, una historia de los fanzines en la Argentina. “Es una publicación que reúne textos sobre el universo del fanzine, y sus zonas aledañas, y sus derivados dice. Me interesa pensar las prácticas editoriales, y creo que muchas «formas de hacer», muchos modelos de edición de hoy, tienen las marcas de la ética de producción y circulación del fanzine: libertad creativa, circulación de la publicación casi en una relación uno a uno entre productores y lectores, el intercambio de esos roles.”

Si bien la autoedición es el denominador común de los fanzines, el universo temático que despliegan parece infinito; con mayor o menor caudal de texto o ilustraciones, con vivencias narradas, poemas o cómics, con texturas, dibujos o serigrafías, hechos de fotocopias o impresos, cosidos a mano o ensobrados, los fanzines se perfilan como un espacio de resistencia al conformismo que domina la industria editorial.

Extractos

• El grado icónico en la narrativa gráfica

Autores varios

Se admite, en sentido general, que narrar es referir lingüística o visualmente una sucesión de hechos en un marco temporal, obteniendo como resultado una transformación de la situación de partida. Desde el punto de vista semiótico, la narración se podría realizar con cualquier grupo de signos, pero la narratología nos dice que esos signos deben ser de tipo lingüístico y estar estructurados en una secuencia narrativa para comunicar un relato.

Recordemos que una historia es la sucesión de acontecimientos que podrían ser objeto del discurso narrativo, mientras que la narración es la representación secuencial de acontecimientos reales, ficticios o de otro tipo, en cualquier medio mediante un enunciado, es decir, un relato.

En la narrativa gráfica la importancia de la imagen es mayúscula. Gracias a ella se puede representar la realidad a través de las múltiples técnicas de las que dispone un ilustrador.

Pero la realidad es tan subjetiva como lo es cada autor que intenta representarla y nunca encontraremos dos realidades idénticas. Aunque los factores que influyen en la elección de la representación son múltiples y complejos como para poder cuantificarlos, hay unos parámetros que guían esta problemática inicial y que, además de repercutir en el aspecto gráfico, lo harán en el narrativo: el grado icónico. El grado icónico expone la totalidad del espectro gráfico desde la realidad absoluta hasta el icono abstracto, es decir, las imágenes expuestas dentro de esta gama responden a un nivel de parecido con el motivo que representa y, de esta forma, se pueden encontrar desde dibujos caricaturizados a otros totalmente sintéticos pasando por imágenes hiperrealistas, pero siempre respondiendo a un motivo ya sea este una casa, un pájaro o una persona.

La imagen y su significante dependerán del grado icónico elegido y en gran medida repercutirá directamente en el estilo gráfico elegido para representar la realidad. Pero esto no es todo, este hecho es tan importante que la narrativa actuará como motor en la deformación expresiva de la imagen representada. O lo que es lo mismo, estilo gráfico y narrativa articulan el grado icónico en un equilibrio casi perfecto para conseguir uno de los objetivos fundamentales en la narrativa gráfica, la comunicación. Como hemos visto, representar la realidad es algo rico y vivo. No hay verdades absolutas, solo interpretaciones de la misma.

La historia de la imagen (ya sea por medios audiovisuales o meramente gráficos - fotográficos) transcurre en torno a la discusión de su eficacia comunicativa en sí misma: la polisemia de la imagen.

En realidad la polisemia de la imagen (es decir la multiplicidad de significados que se le pueden otorgar a una misma imagen significativa) puede ser vista como una cadena flotante de significados, de la que el lector se permite seleccionar unos determinados e ignorar todos los demás. Provoca una interrogación sobre el sentido; ahora bien, esta interrogación aparece siempre como una disfunción. En muchos casos las imágenes no cuidan el espectro de la multiplicidad de significados, lo cual produce un efecto de no control del mensaje...

1- Bacon
2- Giacommetti
3 y 4- Magritte

Testimonios

• Juan Sáenz Valiente

(Buenos Aires, 1981). Desde su más temprana edad experimenta en el terreno del dibujo. En el 2001 saca el primer premio en el "Concurso Nacional de cómic". Sus trabajos se han publicado principalmente en Argentina, Francia, Italia y España

Si tengo una historia que contar, me gusta que todo lo que dibujo esté al servicio de contar esa historia cuando uno representa algo tiene que dejar en claro el mensaje que está dando, para eso tenés que dejar en claro que lo que estás mostrando se diferencie de lo que no querés tanto que se muestre que tiene que convivir en la misma imagen, que es, en síntesis, el fondo- figura. Hablar de la búsqueda de un estilo es una mentira, el estilo es algo a lo que no podés escapar y ya tenés, es algo que te define y es tu tic, tu vicio, es algo que se repite aunque no lo busques.

Lo bueno de narrar con los propios guiones es que uno se entiende, sabe que lo que va a buscar es el mambo de uno que va a quedar plasmado ahí, va sola. Lo que tiene de bueno narrar con guión de otro es que es otro universo, se antepone al tuyo, el cruce de los dos universos está bueno cuando se potencian y sale otra cosa nueva, te hace ir por senderos que nunca se te hubiera ocurrido transitar, te desafía y te potencia.

Un día tuve un sueño, lo dibujé, se lo mostré a mi editor, la idea anduvo, se encarriló todo y es como que mi inconsciente se sintió respetado, era como si fuera un tipo que lo saqué de un calabozo, estaba todo cagado y meado, y lleno de moscas alrededor y lo hubiese puesto como en un trono a dirigir, entonces entré en una sintonía muy fuerte conmigo, el inconsciente era siempre un tipo sumiso y el consciente dominaba, y ahora el inconsciente era el cliente y era el que mandaba.

El psicoanálisis algo que nos impuso es que el inconsciente se expresa con la palabra. Por qué no podemos dibujar, o ponerle música a nuestros sueños?

• Julieta Arroquy

es dibujante, periodista y humorista gráfica. El disparador de la explosión creativa fue una relación que se terminó cuando no había ni empezado. A los 31 años, después de haber tenido experiencias amorosas variadas, Julieta Arroquy se encontró muerta de ansiedad, nervios y desesperación por un músico con el que había estado apenas un mes y desaparecido sin aviso

“Nada se pierde todo se transforma”

Yo prefiero dibujar a hablar porque queda mucho menos lugar a la mentira, como decía Le Corbusier. Comencé por algo muy simple, mis dibujos eran trazos simples de objetos que había en mi casa que yo reconocía, cuando junté coraje se lo mostré a mis amigos y se reían de la lógica propia que yo había construido de estos objetos que dialogaban entre sí y connotaban emociones humanas. A partir de eso me fue muy bien, por mis propias limitaciones como dibujante yo no podía dibujar mis personajes de perfil entonces el personaje siempre está mirando a la cara, mirando a los ojos a los lectores, porque ahí es donde nos terminamos encontrando todos, donde conectamos, donde empatizamos.

Doy por muy bien pagada mi tarea cuando alguien se acerca y me cuenta que gracias a mis dibujos logró superar una tristeza, un duelo, una angustia, porque no hay mayor satisfacción que esa. Mirando hacia el pasado, le agradezco a los infortunios de la vida porque me obligaron a hacer algo con esa tristeza, a transformarla, creando algo nuevo que a la vez es muy viejo: un dibujo. Cuando nos frustamos es cuando tenemos la oportunidad, cuando todo se pone en juego.

Testimonios

• José Muñoz

La milonga del blanco y negro. La danza del dibujo.

Creo que hay quienes son capaces de depositar una gota de misterio, en dibujos o palabras, dándole vida a sus creaciones. Roberto Arlt, por ejemplo. Esa emoción ante la belleza, el desconsuelo alegre frente a los asuntos del mundo, una cercanía y lejanía que ciertas personas saben convertir en una mano tendida ahí, que se enlaza con los ojos de quien mira. Es ese el camino de las almas que propicia el consuelo que podemos darnos los unos a los otros.

-¿Cuánto de tu alma pusiste en tu obra?
Todo lo que pude.

(...) Empecé a encontrar, en la cantidad de influencias, maestros y líneas que se mezclaban en mí, un ensamblaje que empezaba a trabajar cerca mío. Empezaban a describirme. Empezaba a aparecer mi temblor en las líneas.

-¿Qué sería el temblor?
Es tu alma que tiembla

Fragmentos de entrevistas

• Crear lo que no existe

Por Isol

Como ilustradora puedo hacer que el mismo texto se lea de muchas maneras, de acuerdo a cómo lo ilustre. Por eso, los libros álbum tienen dos autores: el escritor y el dibujante. Cada uno con sus herramientas construye su propia narración y el resultado es el diálogo entre estos dos lenguajes.

Cuando el ilustrador hace sus propios textos, como sucede en muchos de mis libros, surge otro tipo de objeto, porque ya sabe cómo va a ser ilustrado. El resultado es un tipo de libro que no lo podría haber propuesto un escritor. Por ejemplo, Tener un patito es útil (*Imagen 1*) está pensado a partir de una idea gráfica: el mismo dibujo con dos textos. Aquella nació de un primer dibujo que realicé del pato y el nene. Después escribí una frase debajo del dibujo y, entonces, pensé quién iba a contar lo que pasaba. Dependiendo de quién lo contara, la historia podía llegar a cambiar. Para que funcionara esta idea inventé una estructura que fuera como un “libro sin fin”. De este modo, conseguí crear la ilusión de que el cuento vuelve a empezar. Por otra parte, el libro tiene solamente tres colores y que sea así, esquemático y simple, ayuda a que el ritmo de lectura sea el que a mí me interesa. Si cada dibujo fuera muy barroco, quizá hasta que llego al otro lado del libro, ya me olvidé si es el mismo dibujo o es otro.

A veces, es importante saber limitarse para que sea más potente la idea, para que brille más.

Imaginar para crear

No pienso que mis libros sean específicamente para niños. Yo soy un adulto pero puedo conectarme con una parte de niña. Para mí eso le da vuelo y profundidad a mi profesión, es decir, cultivar una mirada que no está cargada de un montón de prejuicios y concepciones que uno tiene incorporados como adulto. En ese sentido, me parece que se trata de una mirada muy artística: poder mirar las cosas y sorprenderse con algo todo el día.



Imagen 1

• Extractos del libro La trilogía del Límite

Por Suzy Lee

“Abrimos un libro ilustrado. Contemplamos el sueño que hay “dentro” del libro. Sin embargo, de un modo u otro, nos afecta la forma del libro, la textura del papel, la dirección en la que pasamos las páginas. Los aspectos físicos del libro pueden limitar la imaginación del artista, pero, por otro lado, también pueden convertirse en un buen punto de partida para dar rienda suelta a la imaginación. Después de sumergirnos en un libro y volver a salir de él como quien sale de un sueño, el libro en tanto que objeto parece bastante distinto.”

Narrativa, pasando páginas

“Los dedos del lector forman parte del libro. El tiempo es diferente según la página que leemos. El lector puede ajustar el tiempo mientras pasa las páginas. La situación cambia por etapas, paso a paso, a medida que el lector pasa la página. La situación cambia por etapas, paso a paso, a medida que el lector pasa la página (...). El significado aparece entre las páginas y con el mismo acto de pasar a la siguiente.”

Todo es imagen, palabras y dibujos

“En el proceso habitual de elaboración de un álbum ilustrado, se reserva un espacio para el texto en las ilustraciones terminadas. Más adelante, cuando las páginas salen de imprenta, tengo una sensación extraña al ver las letras impresas en las ilustraciones. Al parecer tengo la costumbre de intentar por todos los medios situar el texto y las ilustraciones en páginas separadas o de manera que formen una estructura en la que puedan dividirse con claridad. Si no puedo hacer ni una cosa ni la otra, prefiero que las letras parezcan una ilustración. ¿Sería exagerado afirmar que uno de los motivos por los que me gustan los álbumes ilustrados sin palabras es que no tengo que pensar dónde pondré el texto y puedo, por consiguiente, centrarme simplemente en la composición de la imagen?”

Álbum ilustrado sin texto

“Si me dejo llevar a la hora de desarrollar la historia, en ocasiones acaba tomando la forma de álbum ilustrado sin palabras. Ciertas historias se me ocurren en forma de imágenes. Incluso hay veces en las que me limito a añadir historias a las imágenes que me apetece utilizar. En ocasiones pienso que contar historias puede ser la excusa para mostrar ciertas imágenes.

Ciertas historias piden ser explicadas con el lenguaje de las imágenes y tratadas con la lógica visual. (...)

Los álbumes ilustrados sin palabras corren el riesgo de acabar siendo demasiado lógicos o aclaratorios por culpa de la ansiedad que produce la posibilidad de que el lector pueda no entender el argumento por la falta de palabras. No habría espacio para respirar si la historia solo se centrara en hacer avanzar una serie de acontecimientos. La parte más exigente del proceso creativo de los álbumes ilustrados mudos es la de guiar a los lectores y a la vez dejar abiertas todas las posibilidades para que puedan experimentar diferentes emociones al leerlo. Un buen álbum ilustrado deja espacio para la imaginación al lector, mientras que un mal álbum ilustrado no deja espacio, sino que lo llena por completo con las imágenes de un artista poco imaginativo.”

• Links de interés

90mas10.com/2018/04/05/fanzines-papel-la-contracomunicacion/

buenosairesfanzinefest.tumblr.com/

bibliotecadefanzines.blogspot.com.ar/

zineramania.wordpress.com/2013/03/26/veinticinco-fanzines-argentinos-indispensables/

zineramania.wordpress.com/2014/08/04/a-descargar-4-grandes-fanzines-4/

• Librerías

La Nube
Punc
Fabrica de Historietas
Eterna Cadencia
Musaraña Libros
Moebius
Crumb
Librería Corneja

Jorge Newbery 3537, Buenos Aires
Dr. Luis Beláustegui 393, C1414DZC CABA
Ayacucho 19
Honduras 5574, C1414BND CABA
Gral. José María Paz 1530, 1602 Vicente López, Bs As
Bulnes 658, 1176 CABA
Diagonal 77 313, 1900FNM La Plata, Bs As
Av Triunvirato 4333, Villa Urquiza

anubecultura.wixsite.com/lanube
www.facebook.com/historietaspunc/
www.facebook.com/fabricadehistorietas/

www.musatiendavirtual.com/
www.facebook.com/espaciomoebius/
www.facebook.com/espacio.crumb
www.facebook.com/libreriacorneja

MODOS DE NARRAR



► **LIBROS SUGERIDOS:** *(narrativas simples, no literatura convencional)*

Estaciones - BLEXBOLEX
 En qué estás pensando - LAURENT MOREAU
 Zoom - ISTVAN BANYAI
 BRUNO MUNARI
 Triángulo - JON KLASSEN
 Etc.

► **SOBRE EL RELATO**

¿Cuál es la idea general del libro?

¿Cómo se desarrolla en cada página?

¿El ritmo es monótono o va increyendo?

¿Hay un quiebre de sentido en alguna página? ¿Alguna conclusión final?

CONCLUSIONES

espacio para agregar algún comentario sobre lo ocurrido en clase

► **SOBRE LAS IMÁGENES**

¿Cómo se construyen las imágenes?

¿Puedo identificar el método por el cual se construye el lenguaje visual?

¿El color es determinante en el sentido? ¿La paleta es acotada o amplia?

¿Como se trabaja la secuencia? ¿Hay salto de tamaños en las imágenes?

¿Se va de algo más simple a algo más complejo?

¿con el color pasa algo parecido? ¿hay mayor o menor proporción de uno u otro en las distintas páginas?

CONCLUSIONES

espacio para agregar algún comentario sobre lo ocurrido en clase

► **LISTA DE LIBRERÍAS:**

El libro de Arena	Caleidoscopio
La revistería	Punc
Libros del Pasaje	Fábrica de historieta
Musaraña	Moebius
Librería del fondo	Etc.



ilustración

• Objetivos

- Interpretar y representar una historia simple mediante imágenes. Será optativa la presencia de texto como anclaje o complemento.
- Incorporar la ilustración como texto, como dispositivo comunicacional.
- Ejercitar la secuencia como modo de narrar.
- Acercamiento a lo editorial y al relato visual. -Relevar como se narra en cine, libro álbum, fotonovela, animaciones, secuencias, historieta, etc.
- Acorde a la comunicación de la historia, determinar clima y tono de la imagen. Deberá estar claro el partido tomado y comprenderse cierta profundidad en la temática desarrollada.
- Definir un sistema acorde a lo que quiero comunicar (tipografía, paleta, personajes, escenarios, estructura, etc).

• Desarrollo de la actividad

- 1º clase: Comienzo con 2 ejercicios en clase.
- 2º clase: 1 ejercicio en clase denominado "tira para arriba". Los docentes proveeran una sigla de 4 letras, a partir de esa sigla y con libre interpretación idean una historia. Explicación y pedido de pauta.
- 3º clase: Pre-entrega de Pauta. Trabajo sobre personajes y secuencia.
- 4º clase: Pre-entrega fanzine, pauta, estudio de personajes, paleta,
Feriado 17/06
- 5º clase: Entrega: Bitácora y TP3. Fin de cursada.

• Formato de entrega

- 1 Fanzine impreso A3 y una copia digitalizada del mismo.
- Sobre con proceso fanzine, podría incluir todos o algunos de estos items:
 - Pauta
 - Referentes
 - Fuentes
 - Estudio de personajes
 - Bitácora de todo el cuatrimestre.

• Condiciones de entrega

La entrega consta de un fanzine en formato A3, plegado acorde a lo provisto por la cátedra.
Entrega en el formato correcto, en sobre y con el rótulo de la cátedra en el reverso de cada pieza tanto para la parte análogica como la impresa.

TP3 FANZINE

- Fanzine, formato: A3 plegado.
- Se reconocerán tres instancias del relato: Tapa - Secuencia de tres imágenes - Poster.
- Impreso frente y dorso.
- Elección de papel, lenguaje y color libre.

BITACORA: Todo el cuatrimestre y proceso de fanzine.

Entrega en sobre y con el rótulo de la cátedra.
Se bajará un punto por no entregar en la pre-entrega.
Las entregas incompletas o fuera de formato no serán consideradas para su evaluación y obtendrán una nota de Bajo Nivel (BN)