

Ida y vuelta... y más allá

*Una propuesta para seguir dibujando, imaginando y creando a partir de la historieta **Ida y vuelta**, de Fabián Zalazar.*

Bienvenidos al proyecto

Durante las vacaciones te proponemos seguir dibujando a partir de **Ida y vuelta**. Las actividades de esta guía están pensadas para ayudarte a observar, imaginar y crear nuevos personajes, escenarios e historias. La idea no es copiar la historieta, sino usarla como punto de partida para ir... **más allá**.

Podés empezar por la actividad que más te guste. Las propuestas están ordenadas de menor a mayor dificultad, pero no es necesario hacerlas todas ni seguir ese orden.

Trabajá en las grillas para imprimir o en hojas sueltas, y disfrutá del proceso.

¿QUIÉN HIZO **IDA Y VUELTA**?

Ida y vuelta fue escrita y dibujada por **Fabián Zalazar**, dibujante, ilustrador, guionista y humorista argentino.

La historieta fue publicada por **Libros del Cosmonauta** dentro de la colección **Planetario**, una serie de aventuras de ciencia ficción pensada para despertar la imaginación de pequeños cosmonautas.

Sobre la historieta que acompaña esta guía: es un fragmento del libro. Dos páginas de esta divertida historia para que puedas conocer a sus entrañables personajes y realizar las actividades propuestas. La aventura completa está en el libro, que podés conseguir en formato físico en www.librosdelcosmonauta.com/catalogo.

Ahora es tu turno de explorar ese universo... y llevarlo un poco más lejos.

EN ESTA GUÍA

1**Nuevas
versiones****2****Un nuevo
equipo****3****El mundo
donde
viven****4****Escenas
en 3
pasos****5****Un viaje...
y más allá**

Ordenadas de menor a mayor dificultad · Empezá por la que más te guste

1

ACTIVIDAD

Nuevas versiones

Los seis personajes de la historieta tienen habilidades diferentes, y eso se refleja en su aspecto.

Dibujá una nueva versión de cada uno. Podés mantenerlos muy parecidos o reinterpretarlos con el estilo que más disfrutes dibujar: cartoon, manga, aventuras, superhéroes, caricatura, realista o cualquier otro. Lo importante es que cada personaje siga siendo reconocible y conserve aquello que lo hace único.

■ DIBUJÁ EN HOJAS SUELTAS

- ☐ Los seis personajes.
- ☐ De cuerpo entero.
- ☐ Uno o dos personajes por hoja.

2

ACTIVIDAD

Un nuevo equipo

Ahora es el momento de crear un grupo completamente nuevo de seis personajes.

Cada uno debe tener una habilidad o una característica que lo haga especial. Podés inspirarte en personajes que ya conozcas o inventarlos desde cero.

Algunas ideas

- Personajes que realicen el trabajo de una herramienta.
- Personajes con un sentido especialmente desarrollado.
- Personajes con una fuerza extraordinaria en alguna parte del cuerpo.
- Personajes relacionados con plantas, animales, minerales, energía, tecnología o elementos de la naturaleza.

■ DIBUJÁ EN HOJAS SUELTAS

- ☐ Un personaje por hoja.
- ☐ De cuerpo entero.
- ☐ Agregá alrededor objetos, herramientas, mascotas, vehículos o cualquier elemento que ayude a contar quién es.

Si al terminar dibujás una ilustración con los seis personajes juntos, mejor todavía.

3

ACTIVIDAD

El mundo donde viven

Todo personaje pertenece a un lugar. Imaginá cómo es el mundo donde viven tus personajes.

Preguntate

- ¿Cómo son sus paisajes?
- ¿Dónde viven?
- ¿Cómo son sus construcciones?
- ¿Se parece a algún lugar que conozcas?

■ DIBUJÁ EN HOJAS SUELTAS

- ☐ Un paisaje exterior.
- ☐ Un ambiente interior (una casa, una base, una cueva, un laboratorio o cualquier otro lugar).

Podés incluir a tus personajes o dibujar solamente los escenarios.

4

ACTIVIDAD

Escenas en 3 pasos

*En la **Grilla N.º 1** vas a encontrar dos tiras de tres viñetas. En cada una vas a crear una pequeña secuencia en la que una situación cambia entre el comienzo y el final.*

VIÑETA 1 El comienzo (Situación A)

Presentá a un personaje en una situación inicial: caminando, descansando, corriendo, bailando, andando en bicicleta o realizando cualquier otra acción.

VIÑETA 2 El cambio (La sorpresa)

Algo inesperado modifica la escena: aparece otro personaje, surge un obstáculo, se pierde un objeto o sucede algo que cambia lo que estaba ocurriendo.

VIÑETA 3 El resultado (Situación B)

Mostrá cómo quedó la escena después del cambio. El personaje ya no está en la misma situación que al principio.

■ DIBUJÁ EN HOJAS SUELTAS

- ☐ Completá las dos tiras de la Grilla N.º 1.
- ☐ Inventá una secuencia diferente para cada una.

5

ACTIVIDAD

Un viaje... y más allá

Llegó el momento de reunir a tus personajes y hacerlos vivir una aventura.

Antes de empezar, pensá algunas preguntas

- ¿Hacia dónde viajan?
- ¿Qué están buscando?
- ¿Con quiénes se encuentran?
- ¿Qué problema deben resolver?

No hace falta dibujar una historieta completa. Podés elegir una sola página: el comienzo, una escena del medio o el final de la historia.

■ **DIBUJÁ EN HOJAS SUELTAS**

- ☐ Una página utilizando la Grilla N.º 2, la Grilla N.º 3 o una grilla creada por vos en una hoja suelta.

Consejo: si vas a pintar con marcadores, colocá una hoja detrás de la página para proteger la siguiente.

¡Nos vemos a la vuelta!

No importa cuántas actividades hayas realizado. Lo importante es haber seguido dibujando, observando, imaginando y creando durante las vacaciones.

Traé todos tus dibujos cuando vuelvan las clases. Vamos a compartir las ideas, descubrir nuevos personajes y seguir construyendo historias juntos.

Ida y vuelta, de Fabián Zalazar · Libros del Cosmonauta · Colección Planetario



Título:

Pag. Nro:

Título:

Pag. Nro: