

EL CÓMIC

The background of the slide is a dark purple color with several overlapping, wavy, ribbon-like shapes in a slightly lighter shade of purple and maroon. These shapes create a sense of movement and depth, framing the central text.

¿QUÉ ES UN CÓMIC?

- Serie de viñetas que forman una historia.
- El cómic tienen una finalidad narrativa pues cuenta con los dibujos lo que los relatos cuentan con las palabras.



ORIGEN DEL CÓMIC

- Está influido por las características económicas, sociales y culturales de la sociedad en que se origina.
- El cómic tal como lo conocemos hoy es fruto de varios siglos de experimentación
- Su historia se relaciona con la imprenta y la caricatura.



ORIGEN DEL CÓMIC

- 9 Abril 1893 => Primera página de historietas en el periódico “New York World” => Personaje: Yellow Kid (Un chico vestido con un largo camisón amarillo) => Principal atracción del diario.
- Novedad => La viñeta pasó a ser tira donde los textos de esta historieta estaban integrados en la viñeta como letreros, inscripciones en paredes, en el camisón del personaje hasta llegar a incluir el texto en forma de globo.



ORIGEN DEL CÓMIC

- En *The Yellow Kid* se daban, por primera vez, las 3 condiciones que permiten identificar al cómic tal como lo conocemos hoy en día:
 1. Sucesión de imágenes consecutivas para formar un relato.
 2. La permanencia de, al menos, un personaje a lo largo de una serie.
 3. Integración del texto en la imagen.



ORIGEN DEL CÓMIC

- En España es en 1917, con la revista infantil "TBO" (de ahí el término "tebeos" para los cómics en España), cuando el cómic cobra más importancia.
- En 1923 se publican la revista "Pulgarcito", con personajes como Zipi y Zape y en 1936 se crean Mortadelo y Filemón. Se perfecciona el formato apaisado (es decir, un cuadernillo rectangular y horizontal) con personajes como El Guerrero del Antifaz (1944) y el Capitán Trueno (1956).



CARACTERÍSTICAS DEL CÓMIC

- Mensaje narrativo.
- Lenguaje verbo-icónico.
- Códigos específicos.
- Medio de comunicación masiva.
- Finalidad distractiva.

ELEMENTOS DEL CÓMIC

- LENGUAJE VISUAL:
LA IMAGEN

- LENGUAJE VERBAL:
LA PALABRA

- SIGNOS
CONVENCIONALES

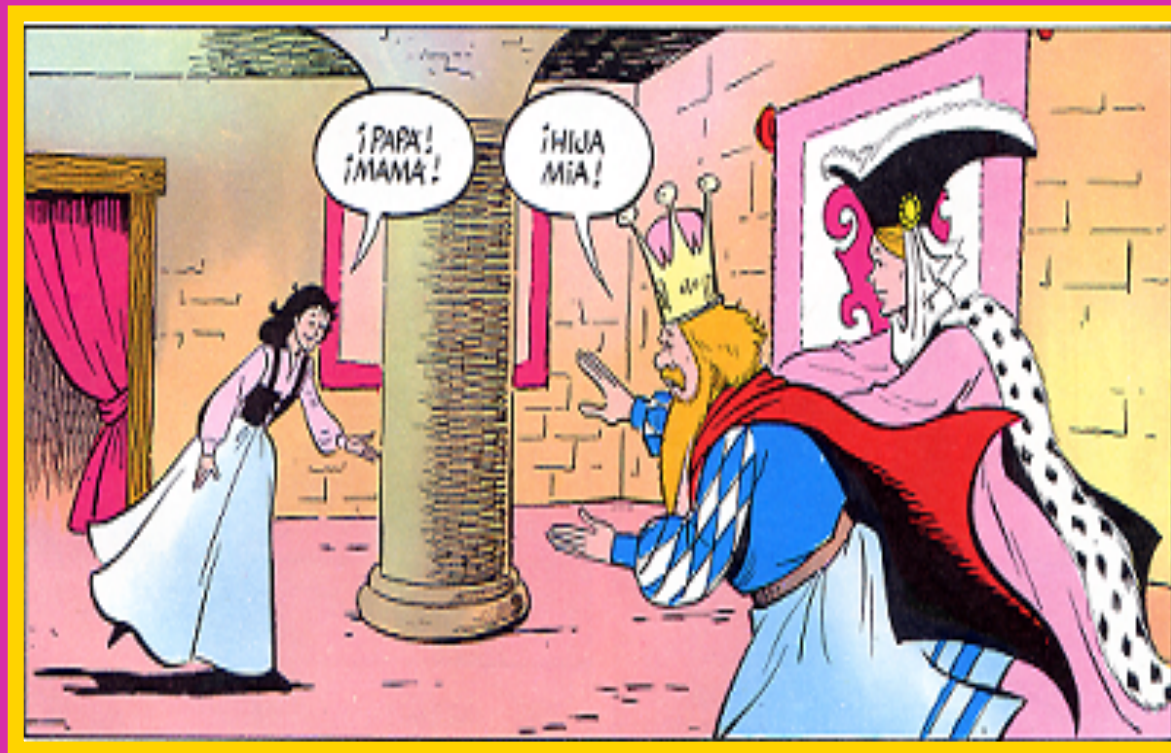
LENGUAJE VISUAL

- LA VINETA
- EL ENCUADRE
- LOS PLANOS
- LOS ÁNGULOS
- LOS FORMATOS
- EL COLOR



LA VIÑETA

- Es cada cuadro de la historieta.



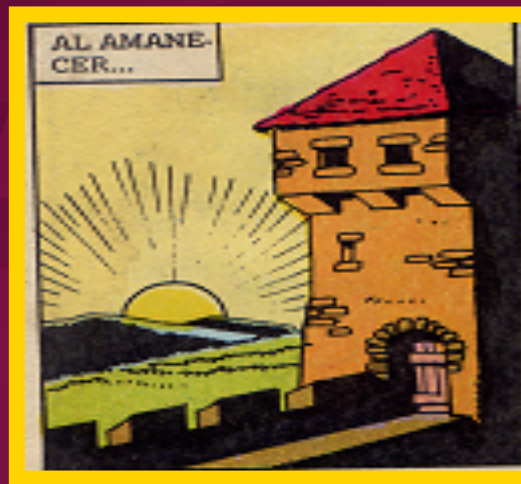
EL ENCUADRE

- Es seleccionar la parte de realidad que convenga a nuestra historia para introducirla en las viñetas.



LOS PLANOS

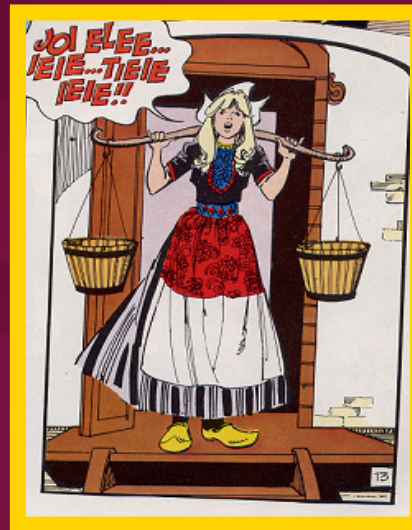
GRAN PLANO GENERAL



- **Describe el ambiente donde transcurre la acción y los personajes apenas se perciben.**

LOS PLANOS

PLANO GENERAL



- Las referencias al ambiente son menos pues cobra protagonismo la figura humana la cual se muestra de pies a cabeza.

LOS PLANOS

PLANO AMERICANO



- **Corta al personaje por las RODILLAS.**

LOS PLANOS

PLANO MEDIO LARGO



- Corta al personaje por las CADERAS.

PLANO MEDIO



- Corta al personaje por la CINTURA.

PLANO MEDIO CORTO



- Corta al personaje por el PECHO.

LOS PLANOS

PRIMER
PLANO



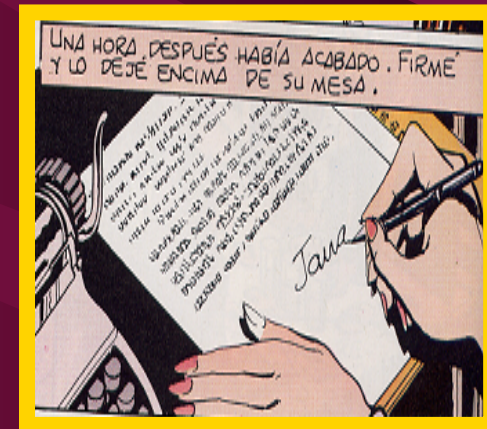
- Muestra al personaje a partir de los hombros.

PRIMERÍSIMO
PRIMER PLANO



- Muestra el espacio que hay entre la frente y la barbilla del personaje.

PLANO
DETALLE



- Muestra un fragmento o parte del cuerpo humano.

LOS ÁNGULOS DE VISIÓN

- El ángulo de visión es el punto de vista desde el que se observa la acción.

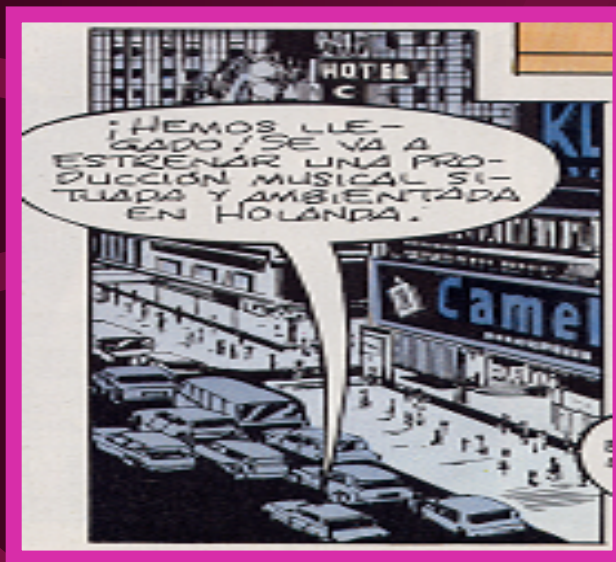
**NORMAL O
MEDIO**



- La acción ocurre a la altura de los ojos.

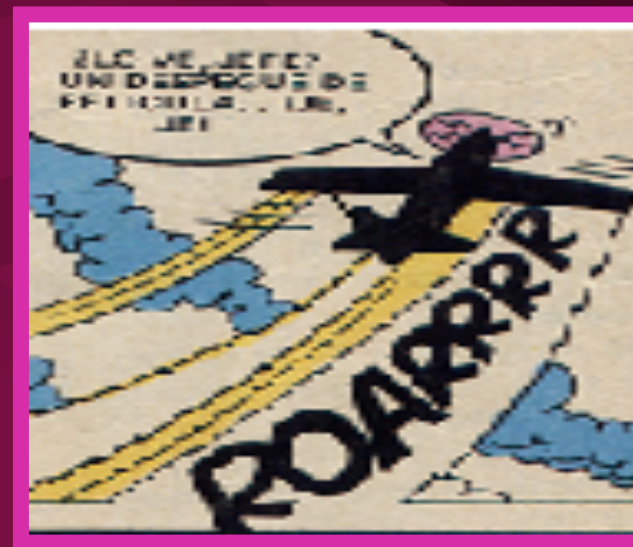
LOS ÁNGULOS DE VISIÓN

EN PICADO



- La acción es representada de arriba a abajo.

EN CONTRAPICADO



- La acción es representada de abajo a arriba.

LOS FORMATOS

- **El formato es el modo de presentar el encuadre en el papel.**

- **El formato puede ser:**

- CIRCULAR**

- CUADRANGULAR**

- TRIANGULAR**

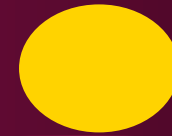
- RECTANGULAR:**

- o **HORIZONTAL**

- o **VERTICAL**

LOS FORMATOS

CIRCULAR



CUADRANGULAR



TRIANGULAR



RECTANGULAR

HORIZONTAL

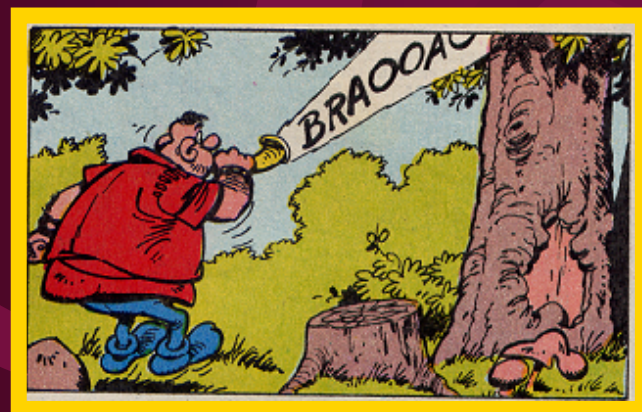


RECTANGULAR

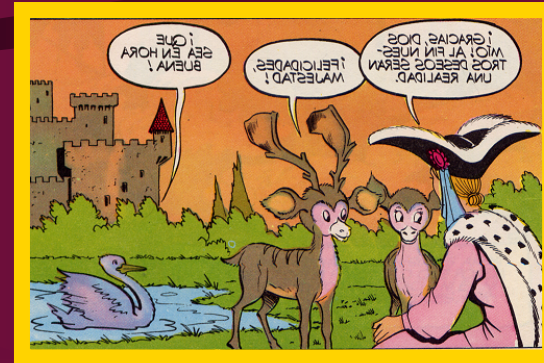
VERTICAL



LOS FORMATOS



EL COLOR



- Puede cumplir funciones diferentes:
 - ❑ Figurativa: Dar realismo a la imagen.
 - ❑ Psicológica: Provocar distintos sentimientos.
 - ❑ Significativa: Dar a un color diferentes significados según el lugar donde se encuentre.

LENGUAJE VERBAL

- BOCADILLO
- CARTELA
- CARTUCHO
- ONOMATOPEYA
- LETRAS

¿Qué le
parecerá?
Que
curiosidad...

BOCADILLO

- Es el espacio donde se colocan los textos que piensan o dicen los personajes. Tienen 2 partes:

Globo



Rabillo ó Delta



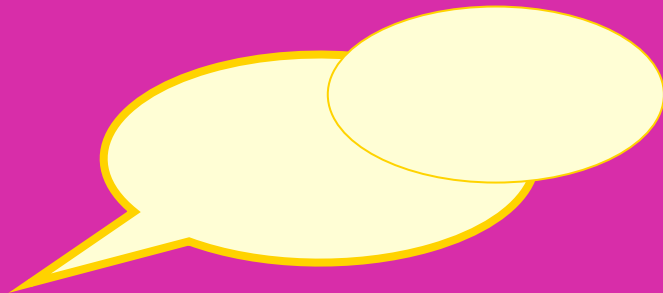
BOCADILLO

- **Encontramos diferentes bocadillos según el sentimiento que expresan:**



BOCADILLO

- Un bocadillo dentro de otro bocadillo indica las pausas que hace el personaje en su conversación.



- Cuando aparecen varios deltas en un globo indica que el texto es dicho por varios personajes.



BOCADILLO

- **Bocadillo en off:**
Cuando el delta señala un lugar fuera de la viñeta indica que el personaje que habla no aparece.



CARTELA

- Es la voz del narrador.
- No se pone en la imagen sino en la parte superior de la viñeta.
- Forma rectangular.



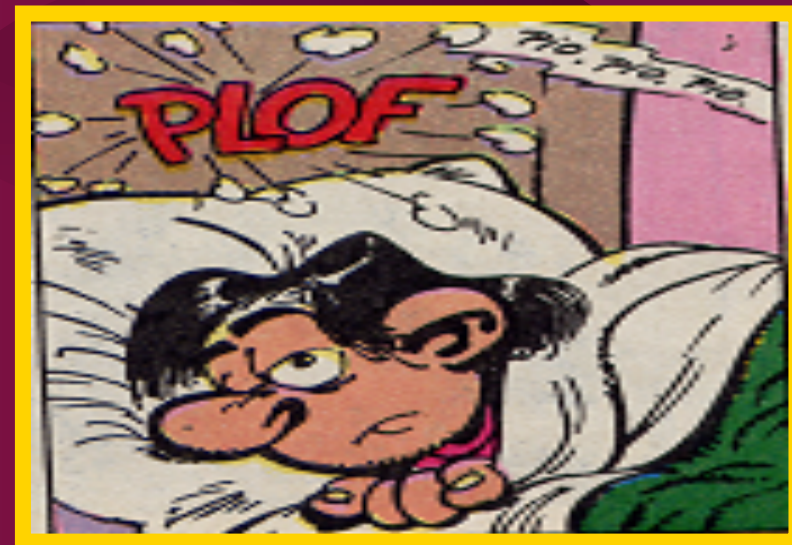
CARTUCHO

- Es un tipo de cartela que sirve de enlace entre dos viñetas consecutivas.
- El espacio de la viñeta está ocupado por el texto.

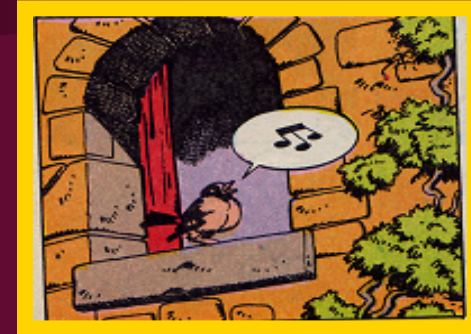
POR FIN UN DÍA SE CUMPLIERON SUS DESEOS Y TUVIERON UNA LINDA NIÑA. EL REY Y LA REINA PARRECIERON ENLOQUECER DE ALEGRÍA. TODOS LOS HABITANTES DEL PAÍS ACUDIERON A RENDIR HOMENAJE A LA BELLA PRINCESITA, PARA QUIEN HASTA LOS MAS HUMILDES TRAJERON REGALOS Y PRESENTES.

ONOMATOPEYA

- Es la imitación de un sonido o ruido de la realidad y puede estar dentro o fuera del globo.



LETRAS



- El tipo de letra más usado es el de imprenta. Según las características de los personajes y el tono de voz empleado se usarán letras de otro tipo. Por ejemplo:
 - ❑ Si el personaje habla en voz alta la letra tendrá un tamaño mayor que si dice algo en tono confidencial.
 - ❑ Si el personaje está cantando las letras tendrán un ritmo ondulante y se complementan con signos musicales.

SIGNOS CONVENCIONALES

- MÉTAFORA VISUAL
- FIGURAS O LÍNEAS CINÉTICAS
- SIGNOS DE APOYO



METÁFORA VISUAL

- Es una convención gráfica, es decir, una norma aceptada mediante un pacto y por costumbre para expresar una idea a través de una imagen.
- Ejemplo: Serrucho sobre un tronco => Sueño.



FIGURAS O LÍNEAS CINÉTICAS

- Es otro signo convencional que ofrece la ilusión de movimientos a través de la utilización de rayas, curvas, nubes de polvo, piedras en el aire,..., etc.



SIGNOS DE APOYO

- Sirven par enriquecer la expresión de los personajes de una historia. Por ejemplo:
 - ❑ Un signo de admiración sirve para indicar sorpresa.
 - ❑ Un signo de interrogación sirve para expresar dudas.
- El uso de varios signos unidos sirve para dar más importancia a la expresión de los personajes.

