

O CÓMIC

*O cómic son unha serie de **viñetas** que forman unha historia.*

O cómic ten unha finalidade **narrativa** pois conta cos debuxos o que os relatos contan coas palabras.

- Está influído polas características económicas, sociais e culturais da sociedade na que se orixina.
- O cómic tal como o coñecemos hoxe e froito de varios siglos de experimentación.
- A súa historia relaciónase ca **imprensa e a caricatura**.

ORIXE DO CÓMIC

9 Abril 1893. Primeira páxina de historietas no periódico "New York Journal".

Personaxe: **Yellow Kid** (Un neno vestido cun largo camisón amarelo).

A novidade foi que a viñeta pasou a ser unha tira donde os textos desta historieta estaban integrados na viñeta como letreiros, inscricións en paredes, ou no camisón da personaxe ata chegar a incluír o texto en forma de globo.

En Yellow Kid dábanse, por primeira vez, as **3 condicións** que permiten identificar ao cómic tal como o coñecemos hoxe en día:

- 1 Sucesión de imaxes consecutivas para formar un relato.
- 2 A **permanencia** de polo menos, unha **personaxe** a lo longo dunha serie.
- 3 Integración do **texto** na imaxe.

A Orixe do cómic en España:

En España é en **1917**, coa revista infantil "TBO" (por iso se usa o termo "tebeos" para os cómics en España), cando o cómic cobra máis importancia.

En 1923 publícase la revista " **Pulgarcito**", con personaxes como Zipi e Zape, e en 1936 créase Mortadelo e Filemón. Perfeccionase o formato apaisado (e dicir, un caderno rectangular e horizontal) con personaxes como **El Guerrero del Antifaz** (1944) e **El Capitán Trueno** (1956).

CARACTERÍSTICAS DO CÓMIC

- Mensaxe narrativa.
- Linguaxe verbo-icónica
- Códigos específicos.
- Medio de comunicación masiva
- Finalidade distractiva.

Elementos do cómic:

- Linguaxe visual:** A imaxe > Planos Encadre, Plano Angulación, Formato, a Cor.
- Linguaxe Verbal:** A verba (palabra) bocadillo, cartela, cartucho.
- Signos Convencionais:** metáfora visual, figuras ou líñas cinéticas e signos de apoio.

LINGUAXE VISUAL

A viñeta: É cada cadro da historieta. En todo cómic a imaxe e texto vai dentro dunha viñeta.

Encadre: É seleccionar a parte da realidade que conveña á nosa historia para introducila nas viñetas.

- **GRAN PLANO XERAL:** Describe o espazo e ambiente donde transcorre a acción, e as personaxes apenas se perciben.
- **PLANO XERAL:** As referencias ó ambiente son menos pois cobra protagonismo a figura humana, a cal se mostra de pies a cabeza.
- **PLANO AMERICANO:** **Se necesitamos que se vexa a acción de todo o corpo**, (correr, disparar, pelexar, tender a roupa, colocar varios libros en una estantería) sen alonxarse demasiado dunha personaxe para que se lle siga recoñecendo, utilizaremos o plano americano, chamado así por comenza a usarse nas películas de acción norteamericanas nos anos 40-50, especialmente nas de vaqueiros, nas que se encadraba a personaxe hasta la mitad de la perna, para amosar as pistolas e cartucheiras.
- **PLANO MEDIO:** úsase sobre todo para centrarse no **diálogo**:
 - PLANO MEDIO LARGO: Corta á personaxe polas CADEIRAS.
 - PLANO MEDIO: Corta a personaxe pola CINTURA.
 - PLANO MEDIO CORTO: Corta á personaxe polo PEITO
- **PRIMERO PLANO:** Mostra a personaxe a partires dos **hombros**, no caso do **Primeirísimo Plano:** Mostra o espazo que hai entre a fronte e o queixo da personaxe, ambos son para centrarse na **expresión emocional** da personaxe.
- **PLANO DETALLE:** Mostra un **detalle** que doutro xeito pasaría **desapercibido**. Unha tatuaxe, unha cicatriz.etc

Planos Angulación: O ángulo de visión é o punto de vista dende o que se observa a acción.

- **HORIZONTAL OU MEDIO:** A acción transcorre á altura dos ollos do espectador
- **EN PICADO:** A acción é representada vista dende **ARRIBA**, e fai ao personaxe **vulnerable**
- **EN CONTRAPICADO:** A acción é representada vista dende **ABAIXO**, á personaxe parece máis **poderosa**.
- **SUBJECTIVO:** Mostra o que **ve** a personaxe.

A Cor: Pode cumprir diferentes funcións:

- **Figurativa:** Dar realismo á imaxe.
- **Psicolóxica:** Provocar distintos sentimentos. Tonos oscuros ou azuis, transmiten sensación de desacougo.
- **Significativa:** Dar a unha cor diferentes significados según o lugar no que se atope.

LINGUAXE VERBAL

- Globo ou bocadillo de diálogo:** É espazo donde se colocan os textos que expresan o que pensan, ou dín ás personaxes. **Bocadillo en off.** Cando o delta ou rabiño indica que a personaxe que fala, non aparece na viñeta. Ten 2 partes: **Globo**, donde vai o texto e **Rabiño ou Delta**, que sinala de donde provén o sonido
- Cartucho:** É un tipo de cartel que serve de enlace entre dúas viñetas consecutivas. O espazo da viñeta está ocupado por un texto.
- Cartela:** É a voz do narrador. Ponse habitualmente na parte superior da viñeta, ten forma rectangular e non ten rabiño ou delta.
- Onomatopeia:** É a imitación dun sonido ou ruído que **non provén da voz humana**. Pode estar dentro ou fora do globo, por exemplo unha explosión, o son que sae dunha tv ou dun robot, sirenas ambulancia, etc

SIGNOS CONVENCIONAIS

- **Metáfora visual:** É unha convención gráfica, é dicir, unha norma aceptada mediante un pacto e por costume para para expresar unha idea a través dunha imaxe. Exemplo: Serrucho serrando un tronco = Soño.
- **Liñas ou códigos cinéticos:** É outro signo convencional que ofrece a **ilusión de movemento** a través da utilización de: Raias, Curvas, Nubes de pó.etc
- **Signos de apoio:** Serven para enriquecer a expresión das personaxes nunha historia.
Por exemplo: **Un signo de admiración** serve para indicar sorpresa. **Un signo de interrogación** serve para expresar expresar dúbidas. Unha **bombilla**, ter unha idea. O uso de varios signos unidos, serve para dar máis importancia á expresión das personaxes.