



EL CÓMIC

¿QUÉ ES UN CÓMIC?

- Es un medio expresivo en el que se combinan de manera integrada las imágenes fijas y el texto lingüístico.
- Es una historia ilustrada cuya acción se sucede en diversas viñetas.



ORIGEN DEL CÓMIC

- El cómic tal como lo conocemos hoy es fruto de varios siglos de experimentación.
- El cómic es un medio de comunicación de masas, que se imprime en una gran cantidad de ejemplares.
- Como tal, está influido por las características económicas, sociales y culturales de la sociedad en que se origina.



ORIGEN DEL CÓMIC

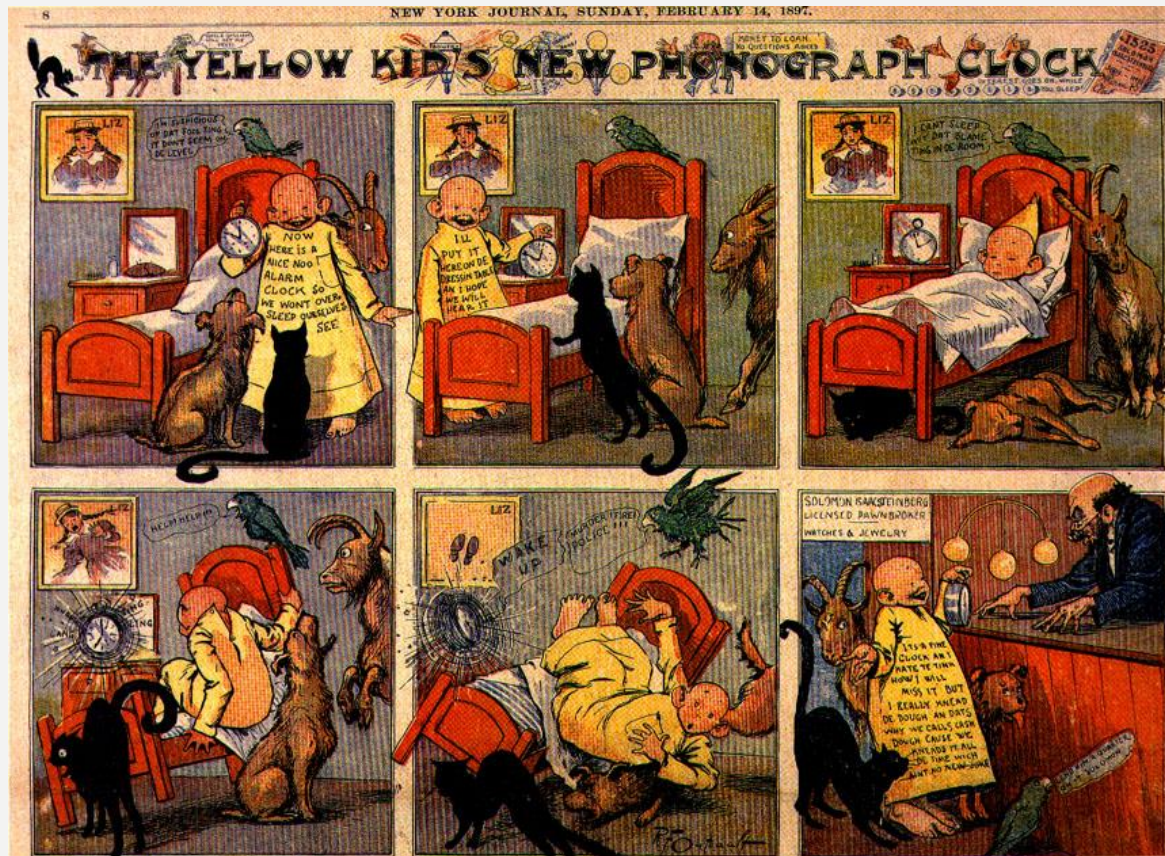
- En 1895 apareció en el periódico “New York Journal” un personaje, The Yellow Kid (un chino vestido con un largo camisón amarillo) que sienta las bases de la historieta actual.
- Esta viñeta pasó a ser una tira, con la novedad de que los textos se integraban en la viñeta como letreros, como inscripciones en paredes, o en el camisón del personaje, hasta que, finalmente, el dibujante introdujo el primer bocadillo.



ORIGEN DEL CÓMIC

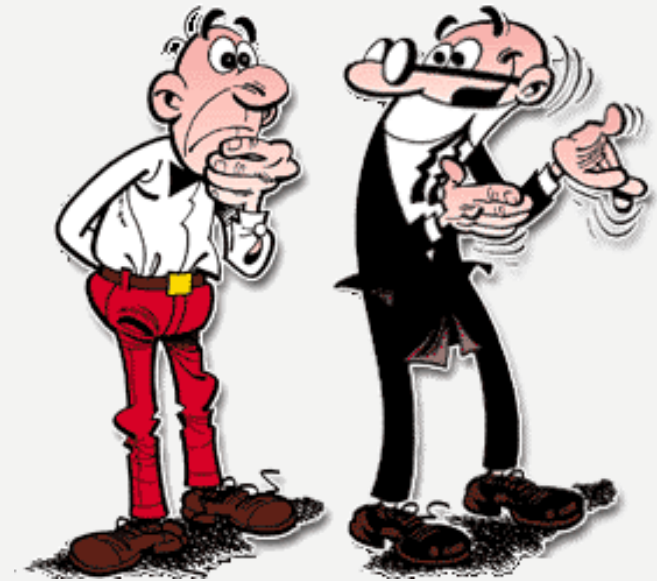
En The Yellow Kid se daban, por primera vez, las 3 condiciones que permiten identificar al cómic tal como lo conocemos hoy en día:

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 las historietas en España), cuando el cómic cobra más importancia.
- En 1921 se publican la revista "Pulgarcito", con personajes como Zipi y Zape, y en 1957 se crean Mortadelo y Filemón.



ORIGEN DEL CÓMIC

El cómic histórico, representado en España por El Capitán Trueno(1956), El Jabato y El Guerrero del Antifaz (1944), se caracterizó por su formato apaisado (es decir, un cuadernillo rectangular y horizontal) .



CARACTERÍSTICAS DEL CÓMIC

- **Mensaje narrativo**
- **Lenguaje imágenes-palabras**
- **Uso de códigos específicos**
- **Medio de comunicación masiva**
- **Su finalidad es entretener**

ELEMENTOS DEL CÓMIC

- **LENGUAJE VISUAL:
LA IMAGEN**

- **LENGUAJE VERBAL:
LA PALABRA**

- **SIGNOS
CONVENCIONALES**

LENGUAJE VISUAL

LA VIÑETA
EL ENCUADRE
LOS PLANOS
LOS ÁNGULOS
LOS FORMATOS
EL COLOR



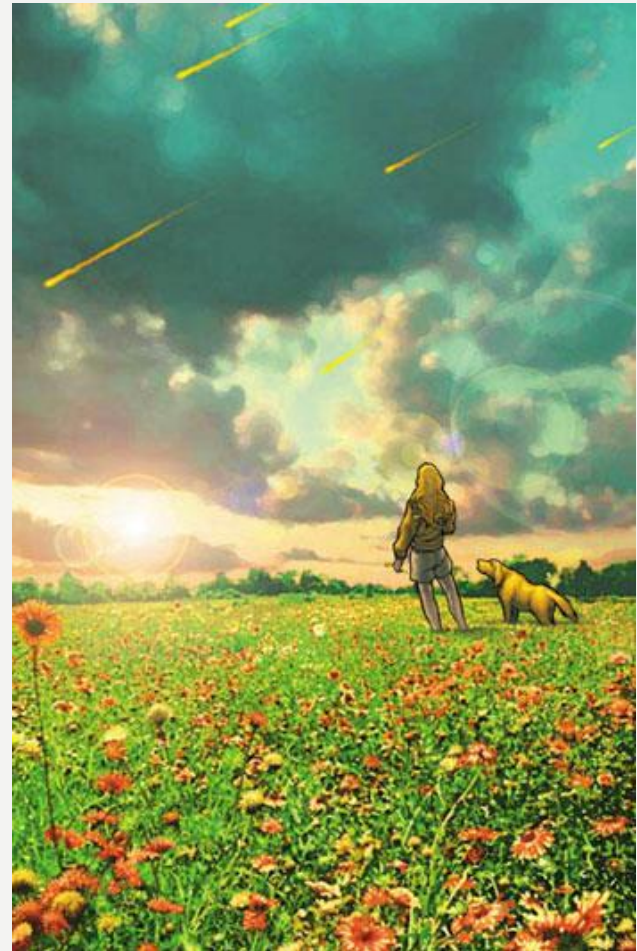
LA VIÑETA

- Es la unidad mínima de significación de la historieta.
- En ella se representan mediante la imagen un espacio y un tiempo de la acción narrada.



EL ENCUADRE

- Consiste en seleccionar la parte de realidad que se recoge en la viñeta según convenga a la historia.



LOS PLANOS

GRAN PLANO GENERAL

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



LOS PLANOS

PLANO GENERAL

- Tiene dimensiones semejantes a la figura del personaje, lo encuadra de la cabeza a los pies y las referencias al ambiente son menores.



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 una parte del personaje.

LOS ÁNGULOS DE VISIÓN

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

ANGULACIÓN HORIZONTAL



- Los ojos del espectador se sitúan a la altura del tórax o la cabeza de los personajes.

LOS ÁNGULOS DE VISIÓN

EN PICADO



- La acción es representada de arriba a abajo.

EN CONTRAPICADO

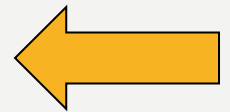
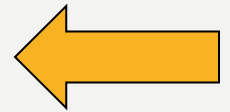


- La acción es representada de abajo a arriba.

LOS ÁNGULOS DE VISIÓN

ÁNGULO CENITAL

- El ángulo cenital es el picado absoluto, la angulación que necesitaríamos para fotografiar nuestros pies.



EL MONTAJE

- **El montaje consiste en ordenar y distribuir las viñetas en el espacio disponible.**

EL MONTAJE

- El montaje analítico presenta una misma acción en varias viñetas jugando con diversos puntos de vista o con planos diferentes.



EL MONTAJE

- El efecto de travelling se consigue representando en viñetas sucesivas un mismo personaje,



bien alejándolo...



o bien acercándolo.

LOS FORMATOS

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

- **La forma de la viñeta tiende hacia el rectángulo.**
- **Otras formas de viñeta como las triangulares, circulares, etc. se introducen en ocasiones con fines estéticos.**

LOS FORMATOS

La relación entre el espacio, la viñeta y el tiempo que se requiere para leerla es importante para crear el ritmo de la historia.

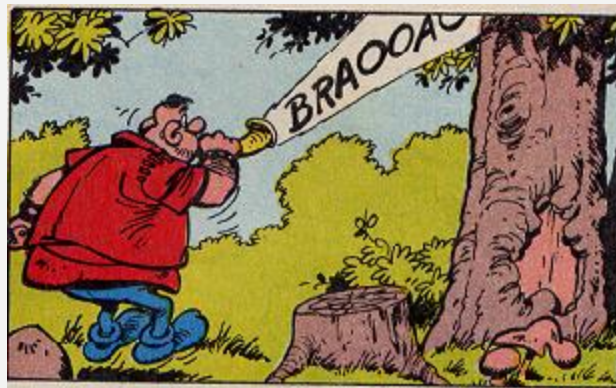


LOS FORMATOS

- 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.

EL COLOR

Observa el uso simbólico del color rojo en esta viñeta en blanco y negro.



EL COLOR

- En esta otra el color se ha usado para reforzar el ambiente de la discoteca en que se desarrolla la secuencia.
- Se ha optado por un formato cuadrado y viñetas con un tamaño uniforme que a veces rompen el encuadre.



EL COLOR

- El uso del blanco y negro supone un menor grado de iconicidad, es decir, el parecido de la imagen con la realidad es menor.



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



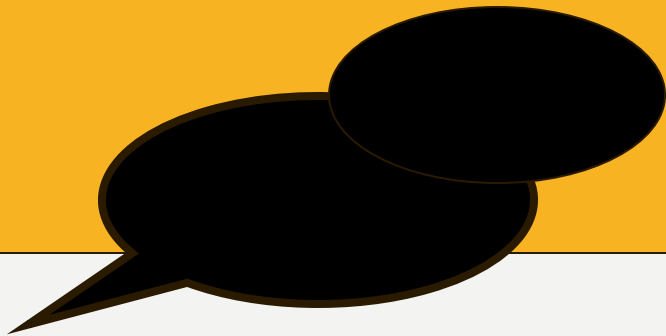
BOCADILLO

- 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.



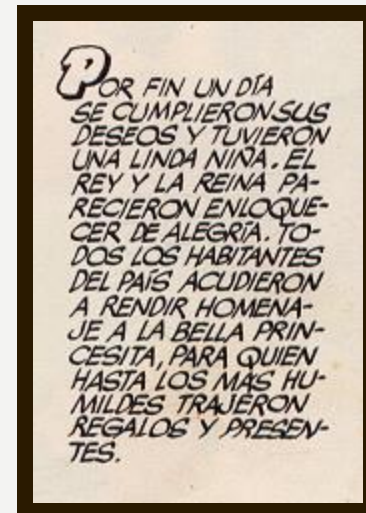
CARTELA

- Es la voz del narrador.
- No se pone en la imagen sino en la parte superior de la viñeta.
- Su forma es 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.

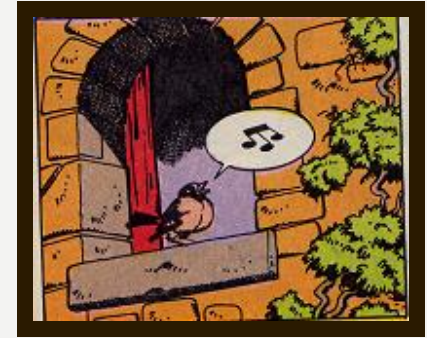


ONOMATOPEYA

- Es la imitación de un sonido o ruido de la realidad.
- 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 complementarán 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.



FIGURAS O LÍNEAS CINÉTICAS

- Ofrecen la ilusión de movimientos a través de la utilización de líneas, nubes, estrellas irregulares, descomposición visual del movimiento, etc.



SIGNOS DE APOYO

- Sirven para 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.

