

GUÍA DE APRENDIZAJE "EL CÓMIC"

Nombre del Estudiante: _____

Curso: 5° año Fecha: ____/____/2020

- 🌟 **Objetivo** : Conocer y aplicar los elementos constituyentes del cómic.
- 🌟 **Habilidad** : Reconocer, completar.

HISTORIA DEL CÓMIC



La historieta o cómic es un género característico del siglo XX y que ha generado personajes tan populares como "superman", "Popeye" o la "pequeña Lulú". En 1896 aparecen las primeras tiras cómicas de "Yellow Kid", en el diario World de New York, ampliamente difundidos por todo el mundo. Luego la historieta se vio influida por el cine, creándose grandes empresas como Walt Disney Producción, que combinaban dibujos y cine; que se encargaban de la publicación de las correspondientes tiras cómicas en todo los medios de prensa.

LENGUAJE DEL CÓMIC

Los elementos lingüísticos fundamentales del cómic, son los dibujo y el texto. Ambos se complementan de tal forma que si falta uno de ellos, es más difícil la comprensión de la historia. En la historieta tradicional, la trama se va narrando a través de una secuencia progresiva de viñetas; en ellas los diálogos y pensamientos de los personajes se escriben dentro de los globos y el discurso del narrador en un recuadro (cartucho)

En resumen...

El término **cómic** deriva de sus orígenes cómicos, es un tipo de narración que se entrega por medio de **imágenes** que casi siempre van acompañadas de un **texto**, pero en ocasiones sólo se presentan imágenes.

El cómic al igual que los cuentos, es un texto narrativo, por lo tanto su finalidad es contar una historia y entretener.

ELEMENTOS DEL CÓMIC

Para realizar un cómic, es necesario conocer algunos elementos gráficos que facilitan la representación de los diálogos de los personajes y mostrar adecuadamente las diferentes escenas de la historia:

- 🌟 **LA VIÑETA:** Son cada uno de los recuadros en que aparece dividida la historia secuenciada. La viñeta es la unidad básica del cómic y se dibuja una acción de la historia.



 **Globos:** Contienen la voz del personaje en un cómic; ésta puede representarse como pensamiento o como diálogo. Los pensamientos y diálogos de los personajes se encierran dentro de un globo, que son colocados generalmente arriba de sus cabezas.



Estos globos son diferentes según el sentimiento que expresan



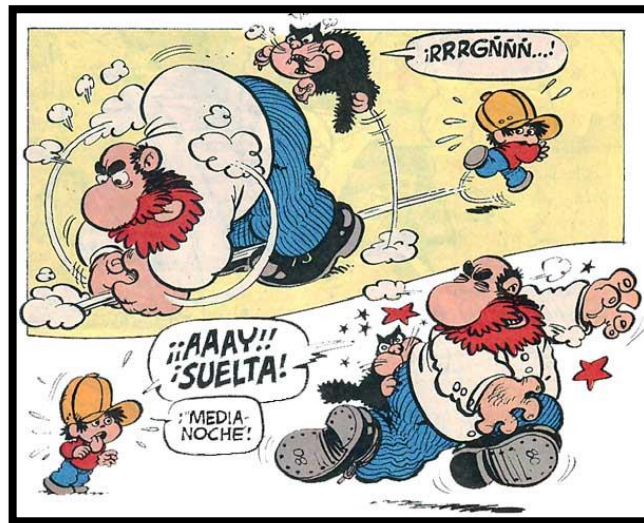
 **Cartucho narrativo:** Es un cuadro de texto que generalmente se ubica en la parte superior o inferior de la viñeta y no corresponde a la intervención de ningún personaje. Se utiliza para dar información anexa; puede servir para ubicar al lector en el tiempo y en el espacio, o para hacer un resumen breve de acontecimientos anteriores. Suelen decir:

**Al día siguiente, horas más tarde, en otro lugar,
tiempo después, entre otros**

 **Onomatopeyas:** Son palabras que imitan ciertos ruidos y su utilización en el cómic es muy útil, ya que acompañan los dibujos colaborando en la representación de sonidos y movimientos, por ejemplo: Zzzzz, plop, splash, miauuu, guau, clash, brrrrrr, grrrrrr, sniffff, etc.



🌻 **Figuras Cinéticas:** son los diferentes tipos de líneas que expresan movimiento.



🌻 **Tipos de planos:** para ilustrar las escenas, existen diferentes estrategias de dibujos que permiten mostrar los elementos de distintos ángulos o puntos de vista, según lo que se quiera destacar.



Plano General



Plano Medio



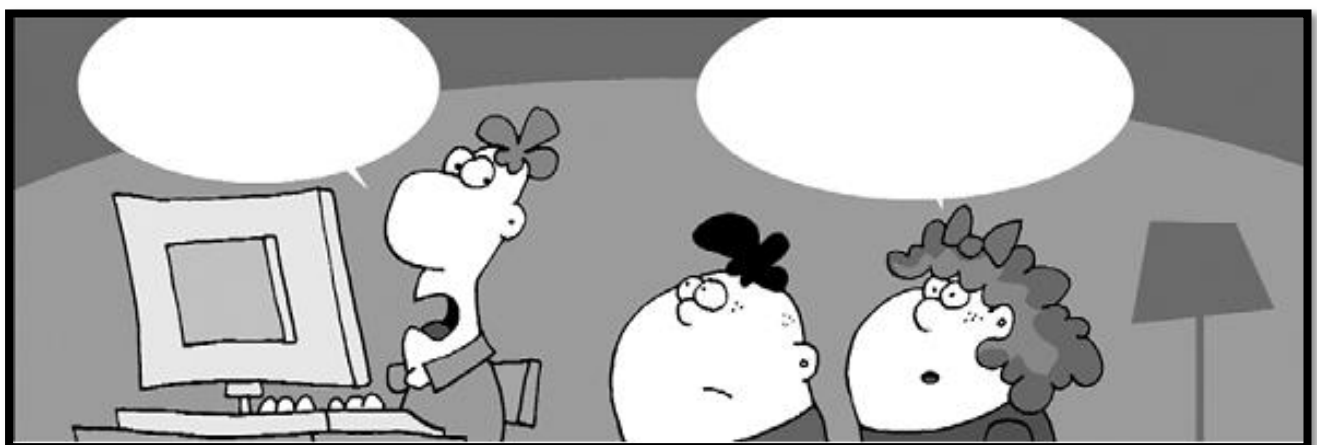
Primer Plano



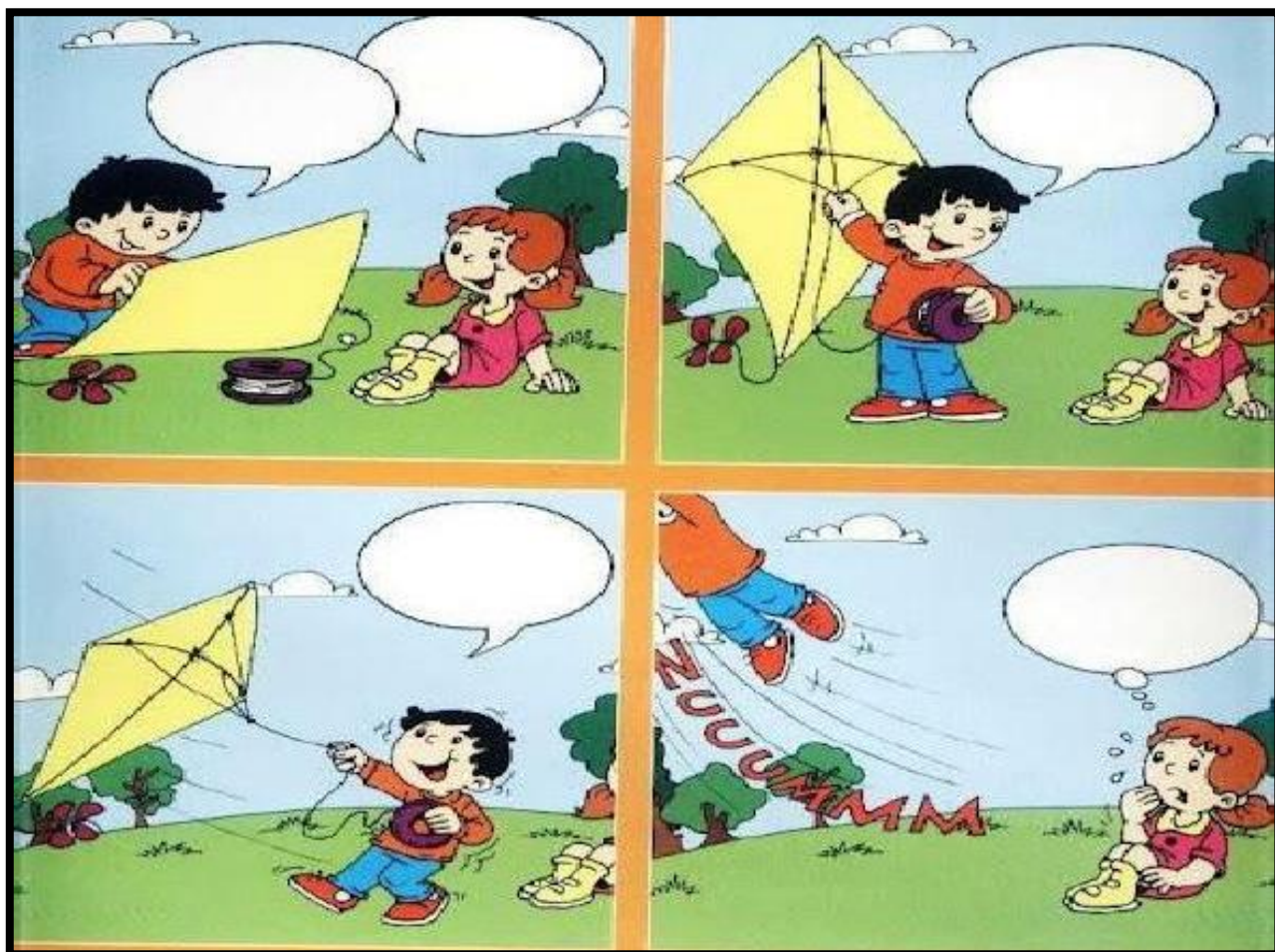
Detalle

Actividades: Individualmente completa los globos con los diálogos que podrían tener estos personajes.

1.-



2.-



3.-

