



EL CÓMIC

PROFESORA MARÍA ELENA LETELIER
4º BÁSICO

- La historieta gráfica o cómic es la narración de una historia mediante una secuencia de cuadros ilustrados, que reciben el nombre de **viñetas**. Cada una de ellas presenta un momento de la situación que viven los personajes y, aunque son dibujos estáticos, permiten reconocer emociones, actitudes, movimientos e intenciones de estos.
-

El lenguaje del cómic

- Como todo medio de comunicación quiere llegar a sus lectores con su mensaje y para este fin utiliza diversos recursos verbales, no verbales y para verbales:
 - Viñetas
 - Planos
 - Globos
-

La viñeta

- Es la unidad básica del cómic .
 - Generalmente, representa un momento en el espacio y tiempo de la situación narrativa que presenta el cómic.
 - Varían en su tamaño y forma de recuadro.
-

GARFIELD



¿Qué es el cómic?

- Es lo que se denomina "figuración narrativa", la cual mezcla texto e imagen.
 - Consiste en la narración de una historia a través de una sucesión de ilustraciones que se completan con un texto escrito. También hay historietas mudas, sin texto.
 - Se desarrolla en Estados Unidos a fines del siglo XIX.
-



Planos

- **Plano general:** aparecen los personajes con tamaño reducido, pero compartiendo importancia con el decorado o paisaje.



- **Plano entero:** presenta al personaje de cuerpo entero. Deja poco espacio para el decorado.



- **Plano americano:** Los personajes se muestran hasta la altura de las rodillas.



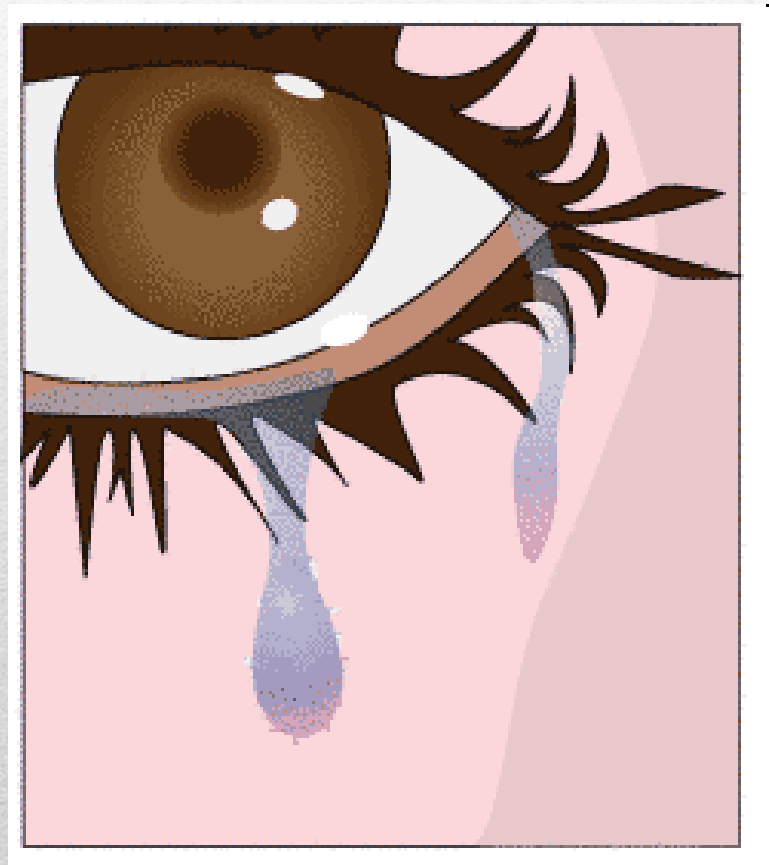
- **Plano medio:** se muestran los personajes de medio cuerpo.



- **Primer plano:** sólo se muestra el rostro de los personajes, cortado a la altura de las clavículas.



- Plano de detalle o primerísimo primer plano: se enfoca en un detalle del personaje u objeto que es importante para la comprensión de la secuencia.



Globos

- Son los espacios destinados a los textos.



- **Gestualidad:**
 - Cabellos erizados: terror o rabia.
 - Cejas altas: sorpresa
 - **Diferencias tipográficas o tamaño de letra.**
 - **Uso de colores:** puede evidenciar estados anímicos y psicológicos de los personajes.
-

Onomatopeyas

- Palabras creadas en base a un sonido. Ejemplo: "Guau", que representa el ladrido del perro.



Metáforas visuales

- Son signos o dibujos que expresan una idea, sensación o sentimiento.
 - Se sustituye una palabra por algún signo o dibujo que tienen algún parecido o relación con el significado.
-



¡Qué mal carácter tiene!

¡No lo sabe usted bien!