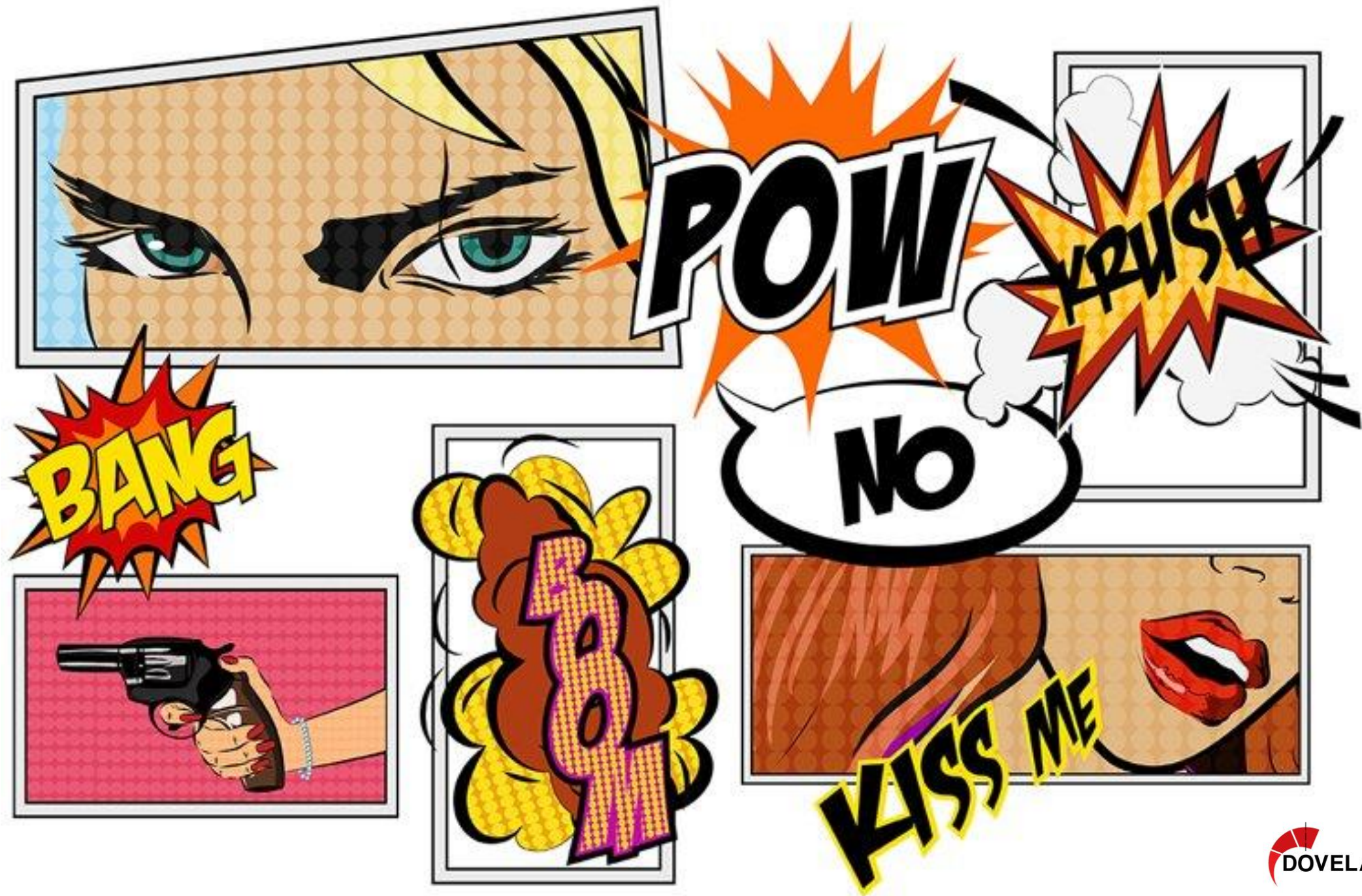


TEMA 67 | CÓMIC





INDICE

INTRODUCCIÓN - CONCEPTO

ELEMENTOS FORMALES

ORIGEN Y EVOLUCIÓN

CONCLUSIONES

E. icónicos o gráficos

E. textuales

CONCEPTO DEL COMIC

La palabra cómic deriva de la expresión inglesa *comic strip*. Traducida al español significa literalmente "tira cómica", también llamada técnicamente *funnies*, derivada de la palabra *funny*, divertido o cómico.



Durante buena parte de su historia estuvo considerado un **subproducto cultural** y no como producto artístico.

Apenas fue digno de otro análisis que no fuera el sociológico, por su vínculo con la **lectura asociada al ocio**, al mero entretenimiento e incluso catalogado como objeto de vicio.

CONCEPTO DEL COMIC

SEGÚN LA RAE

La historieta es una serie de dibujos que constituye un relato cómico, dramático, fantástico, de aventuras, etc., con texto o sin él. Puede ser una simple tira en la prensa, una página completa o un libro.

SEGÚN HUMBERTO ECO

La historieta es un producto cultural, ordenado desde arriba, y funciona según toda mecánica de la persuasión oculta, presuponiendo en el receptor una postura de evasión que estimula de inmediato las veleidades paternalistas de los organizadores.

SEGÚN SCOUT McCLOUD

Las historietas son ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada con el propósito de transmitir información u obtener una respuesta estética del lector.

SEGÚN ROMÁN GUBERN

Se trata de una estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética. La estructura narrativa presupone una secuencia o discurso sintagmático. Esta secuencia progresiva está determinada por la prioridad de la izquierda sobre la derecha y lo superior sobre lo inferior (en occidente).

CONCEPTO DEL COMIC

SEGÚN LA RAE

La historieta es una serie de dibujos que constituye un relato cómico, dramático, fantástico, de aventuras, etc., con texto o sin él. Puede ser una simple tira en la prensa, una página completa o un libro.

SEGÚN HUMBERTO ECO

La historieta es un producto cultural, ordenado desde arriba, y funciona según toda mecánica de la persuasión oculta, presuponiendo en el receptor una postura de evasión que estimula de inmediato las veleidades paternalistas de los organizadores.

SEGÚN SCOUT McCLOUD

Las historietas son ilustraciones yuxtapuestas yuxtapuestas yuxtapuestas yuxtapuestas yuxtapuestas yuxtapuestas con el propósito de transmitir información y el propósito

NO EXISTE CONSENSO CON LA DEFINICIÓN

estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética. La estructura narrativa presupone una secuencia o discurso sintagmático. Esta secuencia progresiva está determinada por la prioridad de la izquierda sobre la derecha y lo superior sobre lo inferior (en occidente).

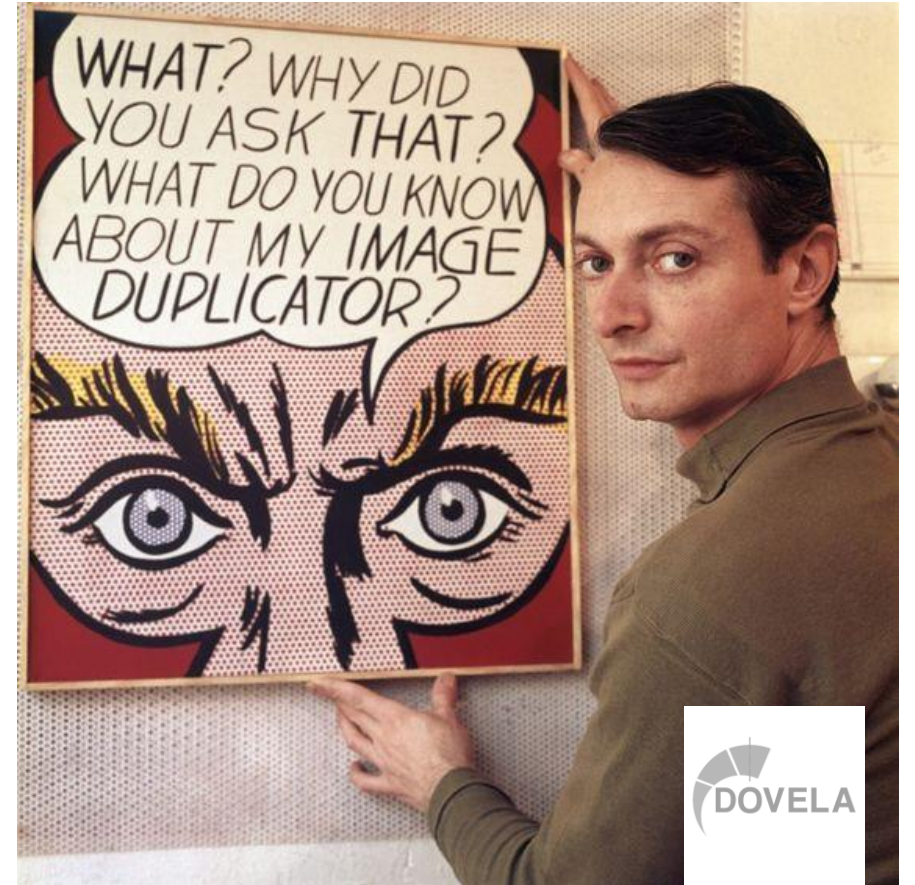
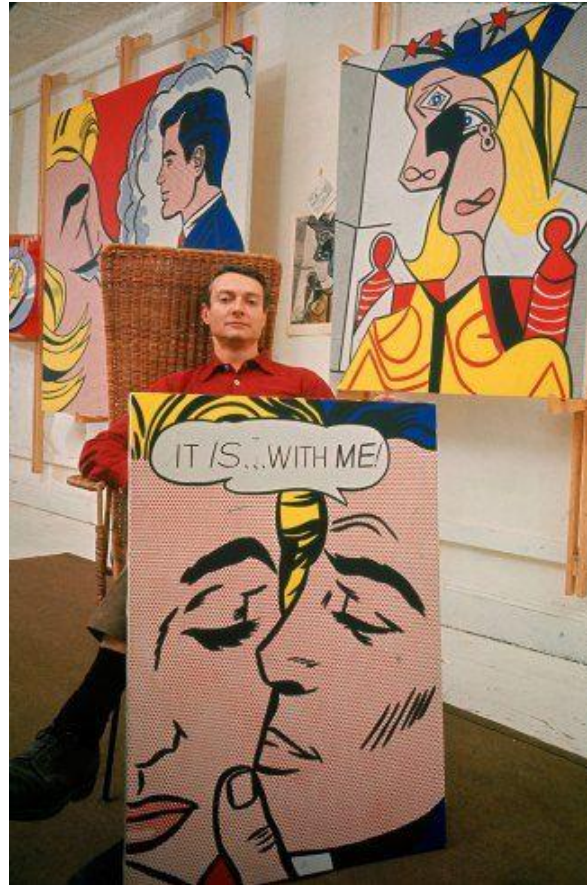
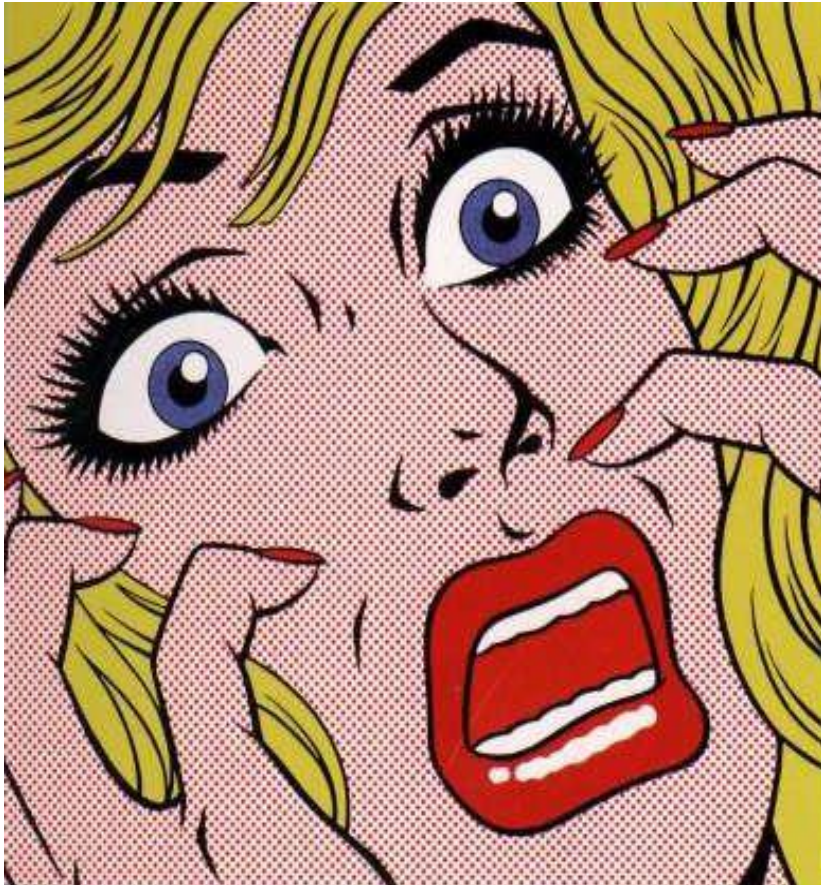


Es una forma de **expresión artística**, a la vez que un **medio de comunicación**, que consiste en una serie de ilustraciones que, leídas en secuencia continua, permite al lector recomponer un relato de algún tipo. Pueden ir enmarcados en viñetas, y pueden o no contar con el apoyo del texto escrito o de signos y caracteres propios del género.



El cómic está formado por **ICONOS Y SIGNOS PROPIOS**. Con códigos específicos.

Estos, emplean una simbología que constituye su lenguaje para narrar una historia, representando movimiento, emociones, etc. Este tipo de signos son convencionales, pero constituyen un **lenguaje bastante universal** (muy vinculado al arte Pop - Medio de comunicación de masas). Existe una vertiente nipona (heredera del manga) y otra occidental y más tradicional.



El cómic está formado por **ICONOS Y SIGNOS PROPIOS**. Con códigos específicos.

ELEMENTOS FORMALES

ELEMENTOS ICÓNICOS O GRÁFICOS
ELEMENTOS TEXTUALES



El cómic está formado por **ICONOS Y SIGNOS PROPIOS**. Con códigos específicos.

ELEMENTOS FORMALES

ELEMENTOS ICÓNICOS O GRÁFICOS
ELEMENTOS TEXTUALES



ELEMENTOS FORMALES ICÓNICOS O GRÁFICOS

VIÑETAS

GUTTER - SANGRADO

DIBUJOS

ENCUADRES

ÁNGULOS

FORMATO

COLOR

CÓDIGOS CINÉTICOS

ELEMENTOS FORMALES ICÓNICOS O GRÁFICOS

VIÑETAS

GUTTER - SANGRADO

DIBUJOS

ENCUADRES

ÁNGULOS

FORMATO

COLOR

GRAN PLANO GENERAL

PLANO DETALLE

PLANO GENERAL

PLANO MEDIO

PLANO AMERICANO

PRIMER PLANO

ELEMENTOS FORMALES ICÓNICOS O GRÁFICOS

VIÑETAS

GUTTER - SANGRADO

DIBUJOS

ENCUADRES

ÁNGULOS

FORMATO

COLOR

GRAN PLANO GENERAL

PLANO DETALLE

PLANO GENERAL

PLANO MEDIO

PLANO AMERICANO

PRIMER PLANO

ÁNGULO MEDIO

CENITAL/ PICADO

ÁNGULO PICADO

ÁNGULO NADIR O

CONTRAPICADO

CONT. ABSOLUTO

ELEMENTOS FORMALES ICÓNICOS O GRÁFICOS

VIÑETAS

GUTTER - SANGRADO

DIBUJOS

ENCUADRES

ÁNGULOS

FORMATO

COLOR

GRAN PLANO GENERAL

PLANO DETALLE

PLANO GENERAL

PLANO MEDIO

PLANO AMERICANO

PRIMER PLANO

ÁNGULO MEDIO

CENITAL/ PICADO

ÁNGULO PICADO

ÁNGULO NADIR O

CONTRAPICADO

CONT. ABSOLUTO

METÁFORAS VISUALES

**CÓDICOS
CINÉTICOS**

**OSCILACIÓN O VIBRACIÓN
TRAYECTORIA O LÍNEAS CINÉTICAS
NUBES**

**IMPACTO
DEFORMACIONES CINÉTICAS
DESCOMPOSICIÓN DEL MOVIMIENTO**



ELEMENTOS FORMALES ICÓNICOS

VIÑETAS

El **recuadro o encuadre** en el que aparece la escena que se va a representar.

VIÑETAS

GUTTER - SANGRADO

DIBUJOS

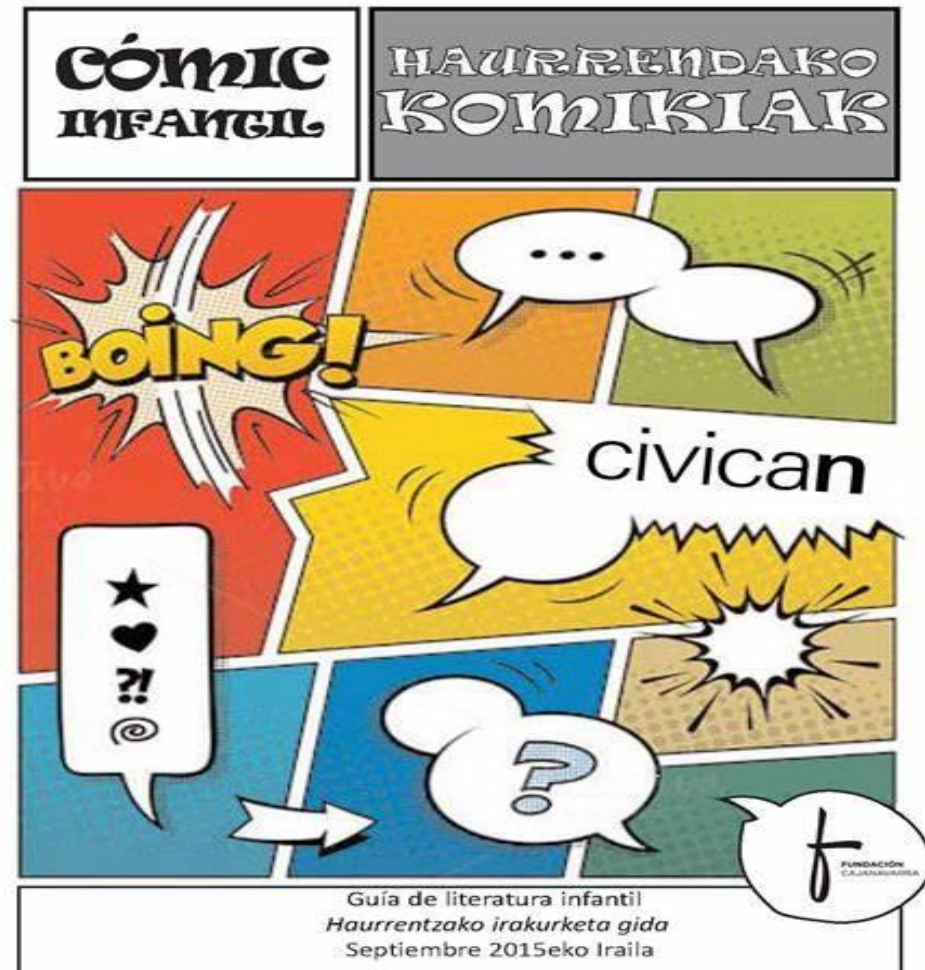
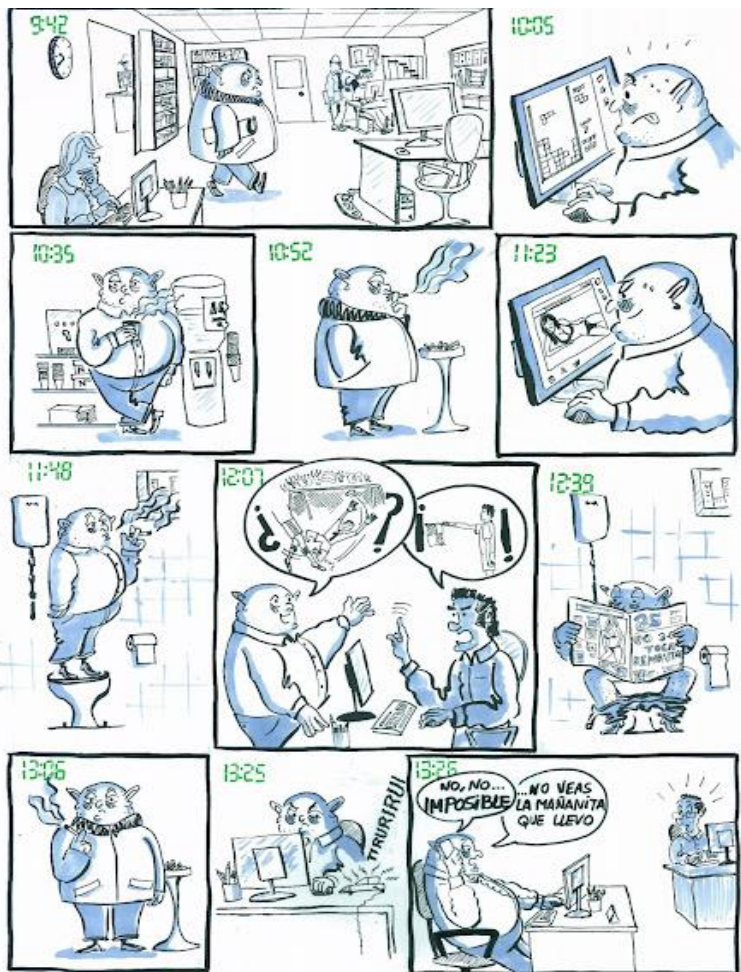
ENCUADRES

ÁNGULOS

FORMATO

COLOR

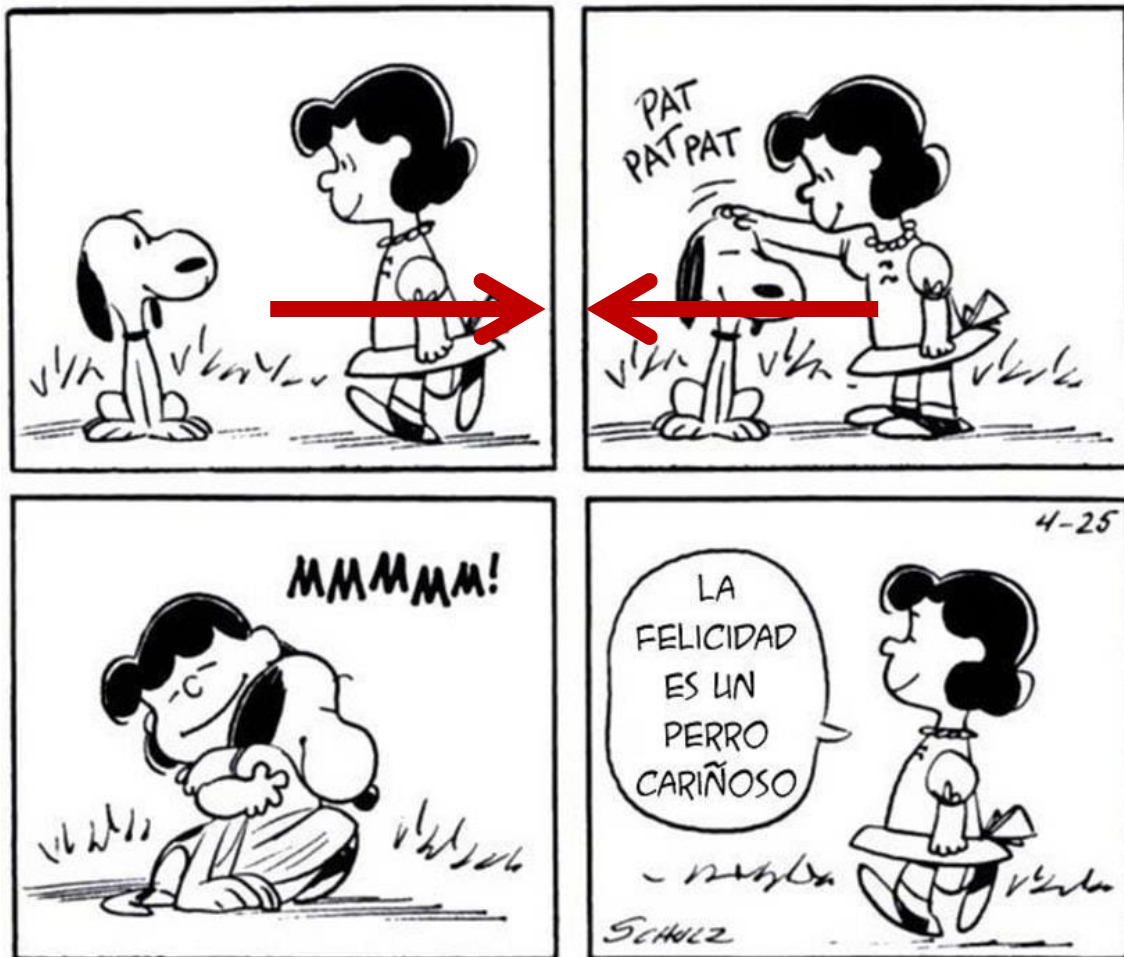
CÓDIGOS CINÉTICOS



ELEMENTOS FORMALES ICÓNICOS

GUTTER

El **espacio en blanco** existente entre las viñetas. Forma parte de la narración.



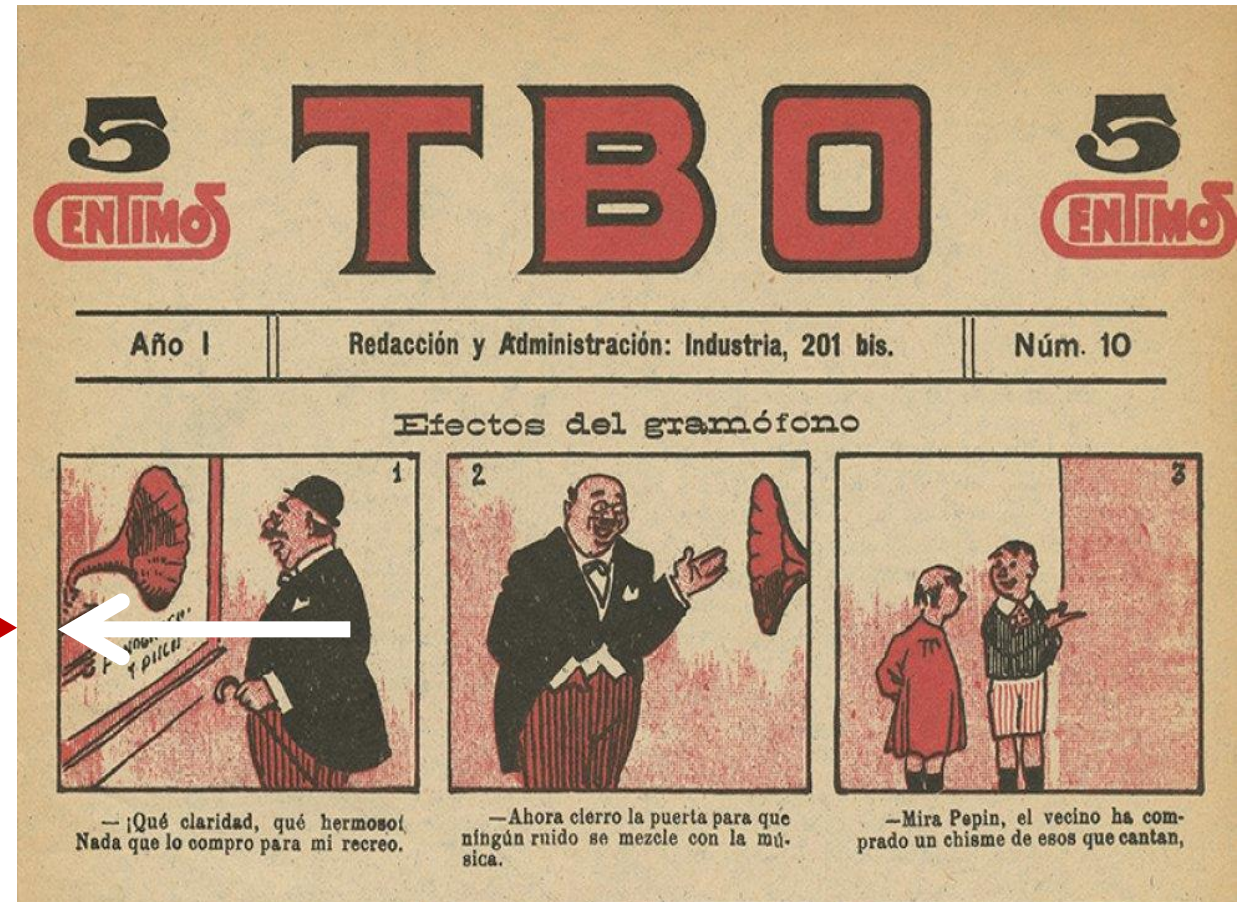
VIÑETAS
GUTTER - SANGRADO
DIBUJOS
ENCUADRES
ÁNGULOS
FORMATO
COLOR
CÓDIGOS CINÉTICOS

ELEMENTOS FORMALES ICÓNICOS

SANGRADO



VIÑETAS
GUTTER - SANGRADO
DIBUJOS
ENCUADRES
ÁNGULOS
FORMATO
COLOR
CÓDIGOS CINÉTICOS

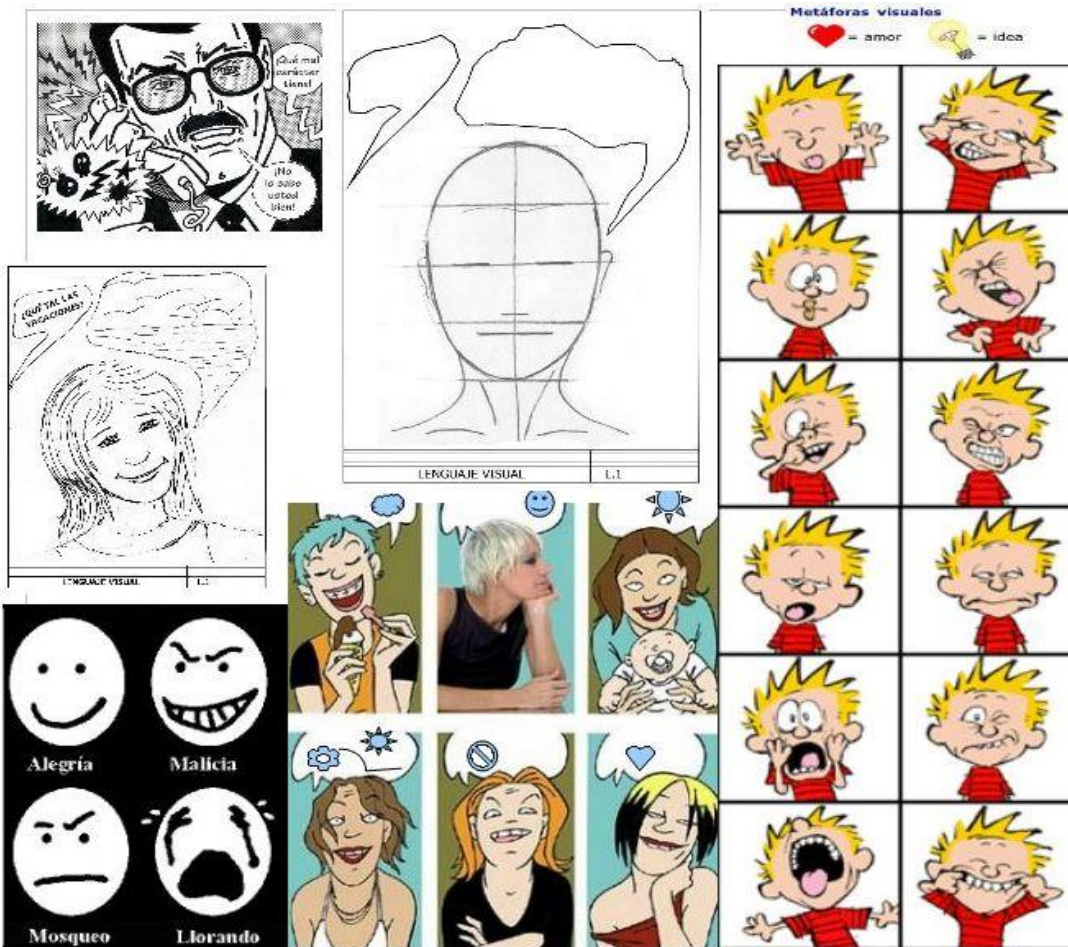


ELEMENTOS FORMALES ICÓNICOS

DIBUJOS

Transmiten al lector/a lo que ocurre.

Pueden ser de **diversa naturaleza**, desde dibujos simples, esquemáticos y caricaturescos, hasta ilustraciones pseudofotográficas y de enorme realismo.



VIÑETAS
GUTTER - SANGRADO
DIBUJOS
ENCUADRES
ANGULOS
FORMATO
COLOR
CÓDIGOS CINÉTICOS

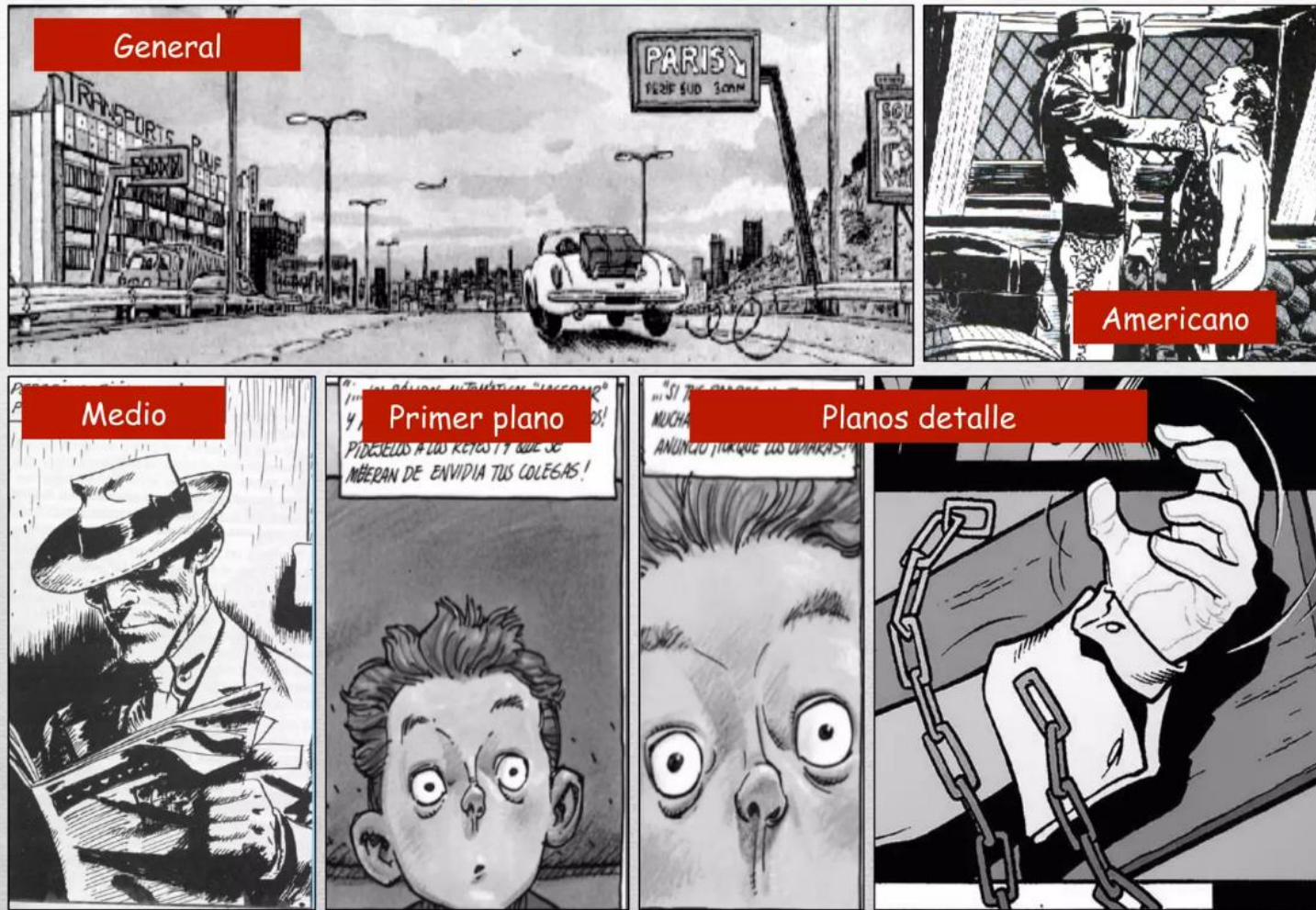




ELEMENTOS FORMALES ICÓNICOS

ENCUADRES

VIÑETAS
GUTTER - SANGRADO
DIBUJOS
ENCUADRES
ÁNGULOS
FORMATO
COLOR
CÓDIGOS CINÉTICOS



La **limitación del espacio** de la realidad donde la acción se desarrolla o se ejecuta dentro de la viñeta.

GRAN PLANO GENERAL

PLANO GENERAL

PLANO AMERICANO

PLANO DETALLE

PLANO MEDIO

PRIMER PLANO

ELEMENTOS FORMALES ICÓNICOS

ÁNGULOS

VIÑETAS
GUTTER - SANGRADO
DIBUJOS
ENCUADRES
ÁNGULOS
FORMATO
COLOR
CÓDIGOS CINÉTICOS

Normal o medio



Picado



Contrapicado



El **plano o punto de vista** en el que se ve la acción, esta le otorga a la viñeta profundidad y volumen.

ÁNGULO MEDIO

ÁNGULO PICADO

CONTRAPICADO

CENITAL/ PICADO ABSOLUTO

ÁNGULO NADIR/

CONTRAPICADO ABSOLUTO

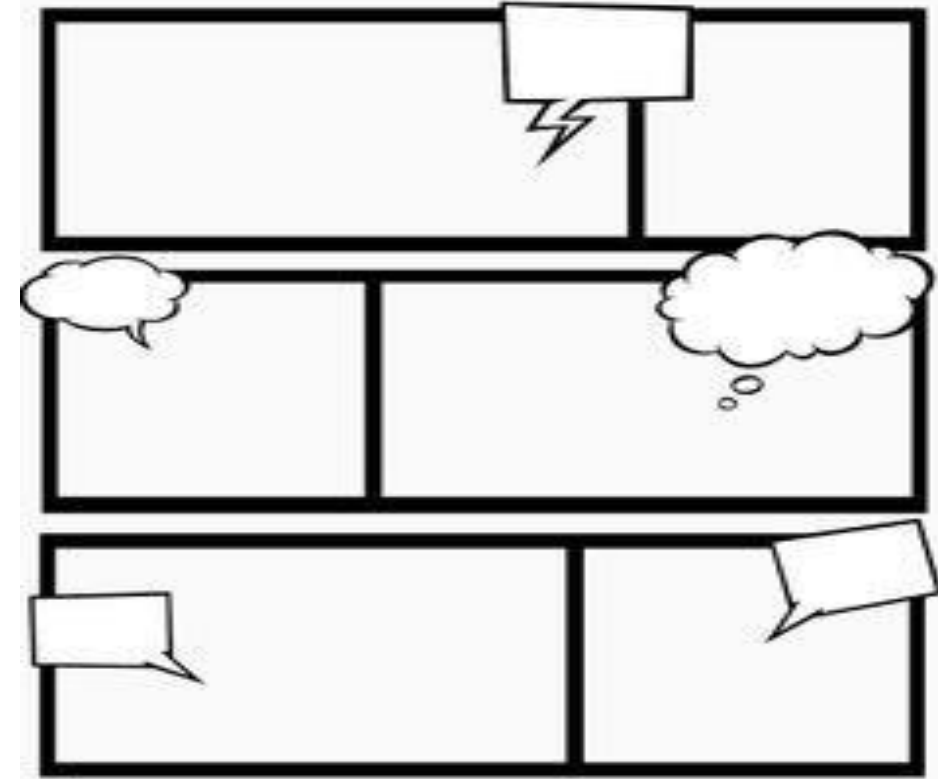
ELEMENTOS FORMALES ICÓNICOS

FORMATO

Modo en el que se **representa el encuadre (viñeta) en el papel.**

VIÑETAS
GUTTER - SANGRADO
DIBUJOS
ENCUADRES
ÁNGULOS
FORMATO
COLOR
CÓDIGOS CINÉTICOS

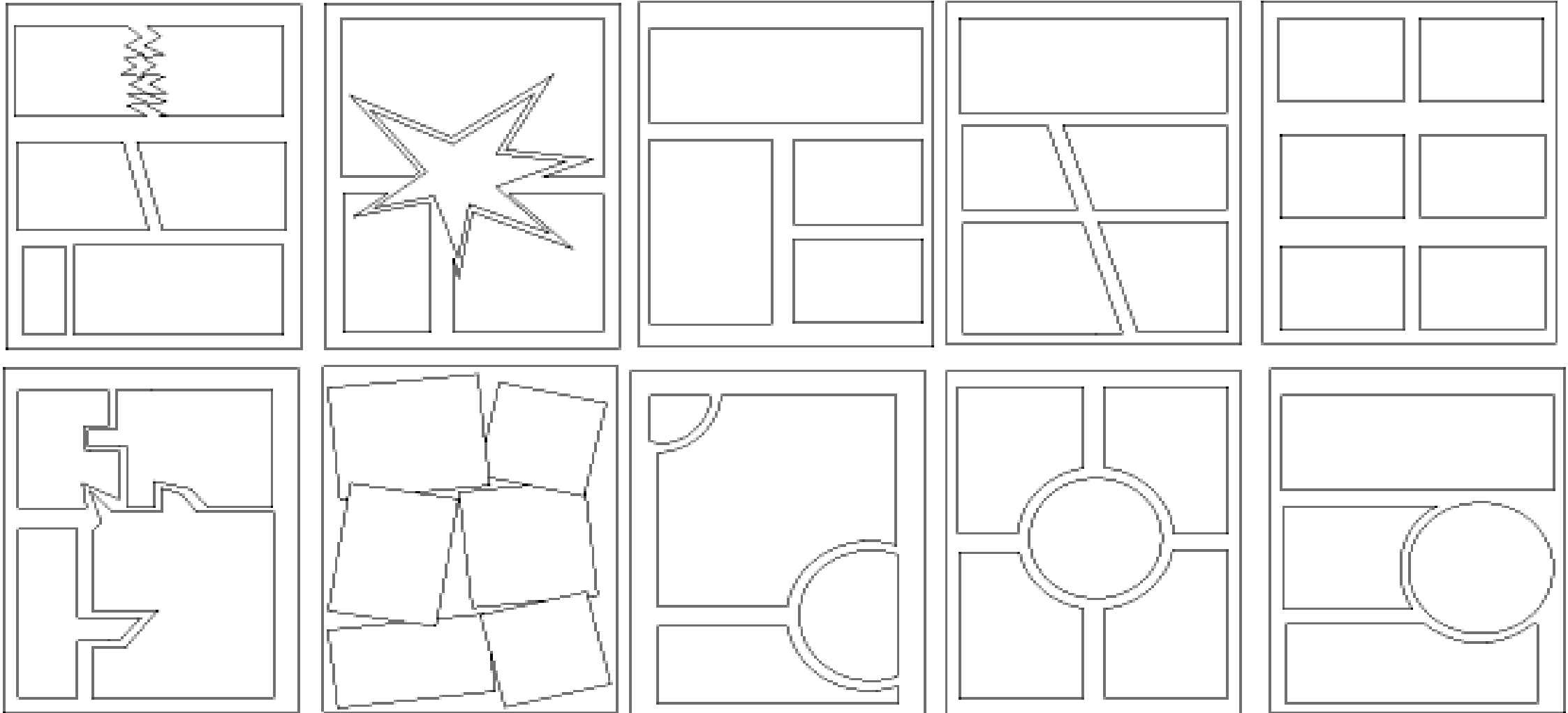
Puede ser horizontal, rectangular, circular, triangular, etc. La relación entre el espacio, la viñeta y el tiempo real que se requiere para leerla es de suma importancia para crear el ritmo en la historieta.

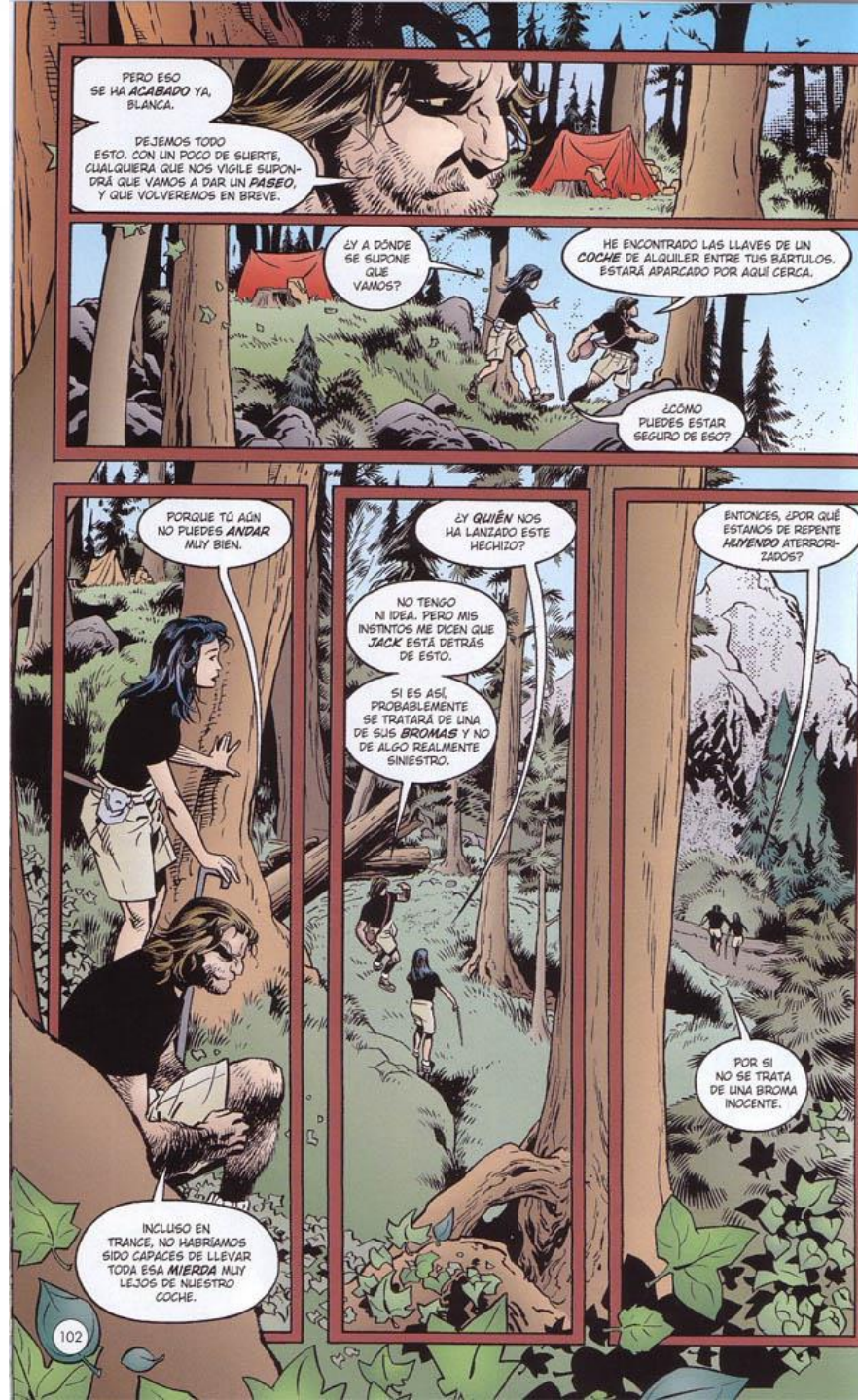


Puede ser horizontal, rectangular, circular, triangular, etc. La relación entre el **espacio**, **la viñeta** y el **tiempo real** que se requiere para leerla es de suma importancia para crear el ritmo en la historieta.



Si **modificamos la forma** externa de la viñeta y, además, su tamaño obtendremos una página más dinámica, con un ritmo más vivo.

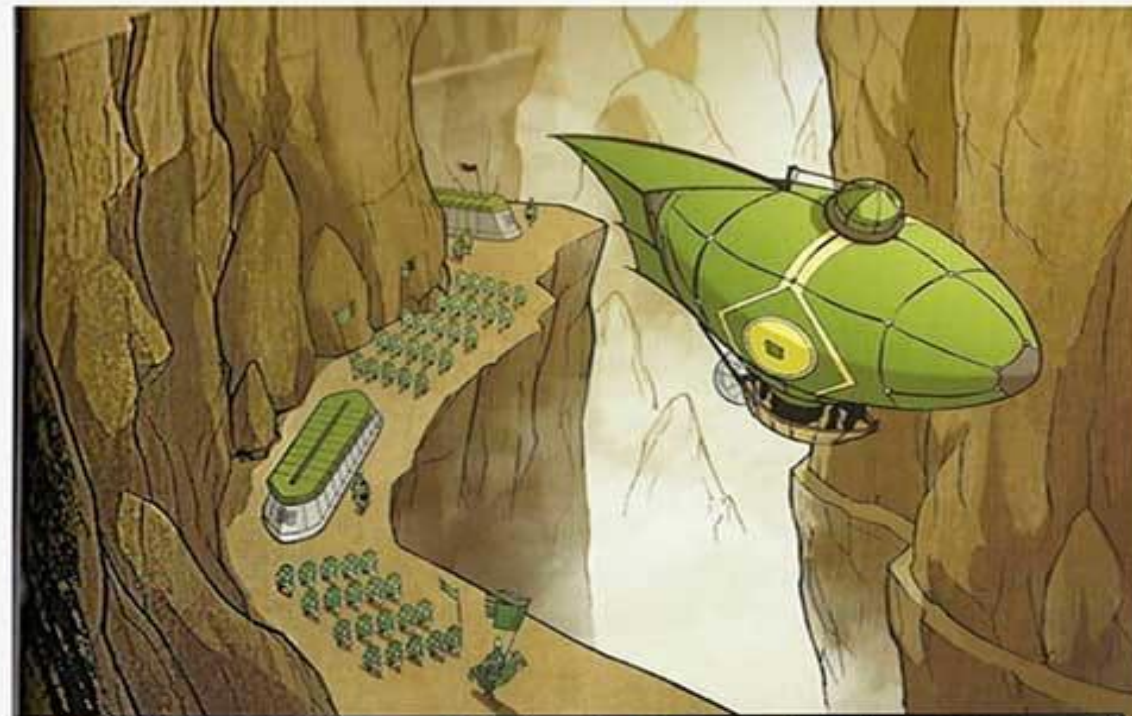




Las **viñetas verticales** aportan, habitualmente, ritmo, misterio o desasosiego puesto que ocultan o no muestran todo el contexto.



Una **viñeta horizontal** se suele asociar con una idea de sosiego, tranquilidad y reposo. Son apropiadas para mostrar escenarios donde transcurre la acción del cómic.

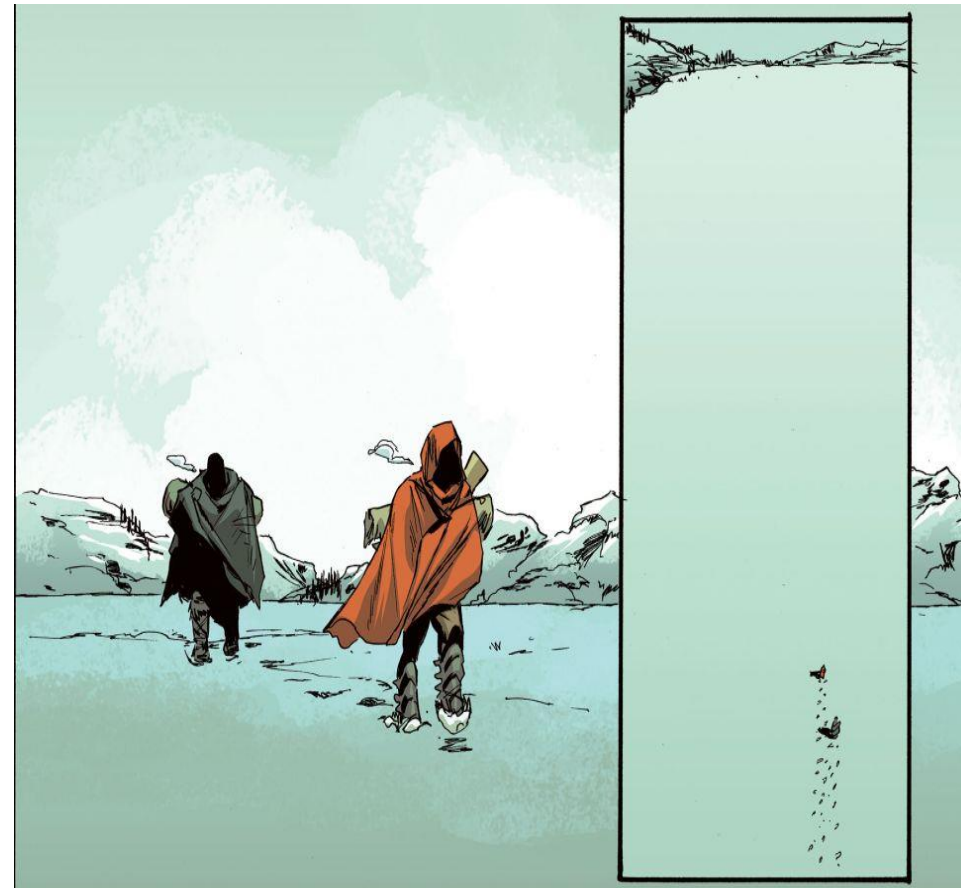
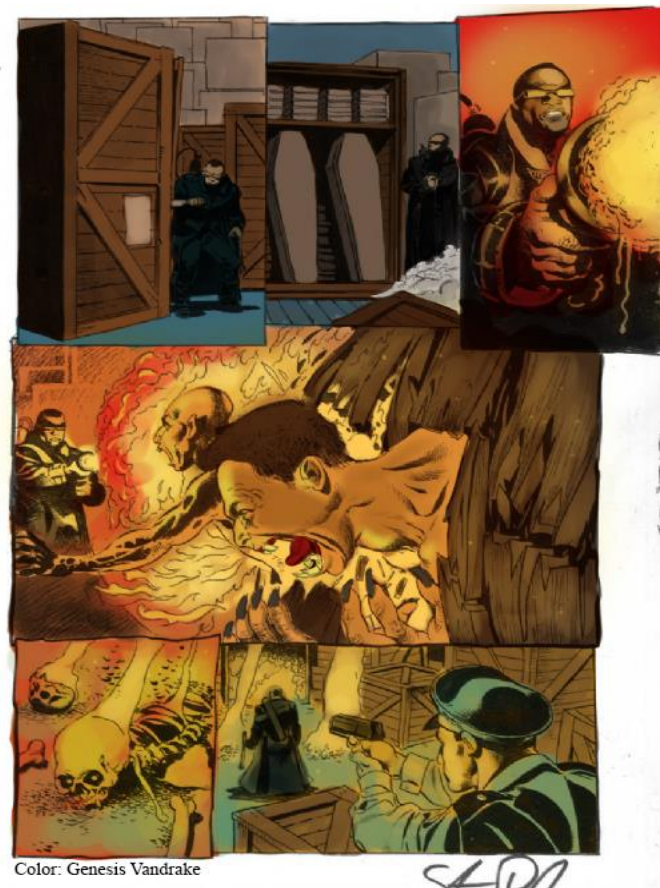


ELEMENTOS FORMALES ICÓNICOS

COLOR

puede no tener un significado fijo y, en caso de tenerlo, puede ser **significativo, estético, figurativo o incluso psicológico.**

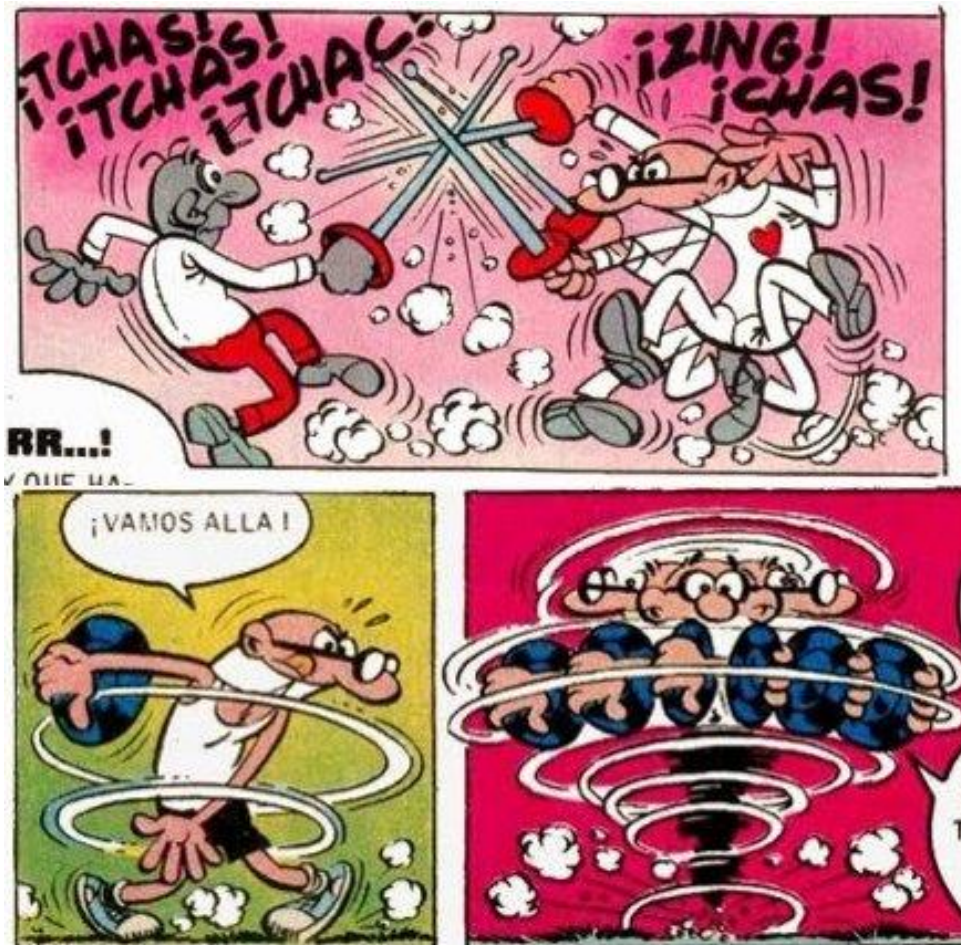
VIÑETAS
GUTTER - SANGRADO
DIBUJOS
ENCUADRES
ÁNGULOS
FORMATO
COLOR
CÓDIGOS CINÉTICOS



ELEMENTOS FORMALES ICÓNICOS

CÓDIGOS CINÉTICOS

VIÑETAS
GUTTER - SANGRADO
DIBUJOS
ENCUADRES
ÁNGULOS
FORMATO
COLOR
CÓDIGOS CINÉTICOS



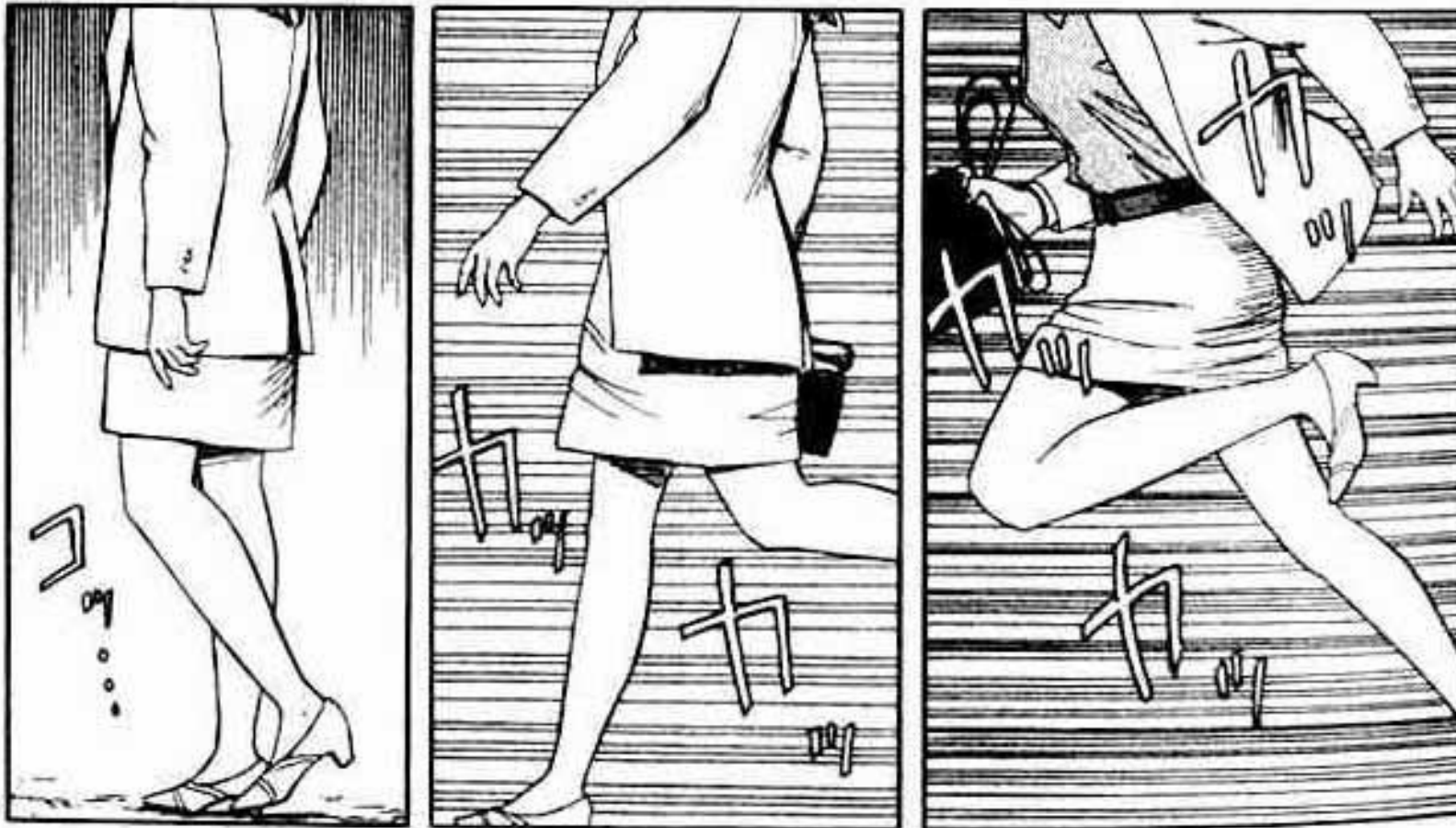
EN EL LENGUAJE DEL CÓMIC SE DENOMINAN ELEMENTOS CINÉTICOS A TODOS LOS **RECURSOS GRÁFICOS QUE EXPRESAN LOS MOVIMIENTOS REALIZADOS POR UN PERSONAJE U OBJETO.**

ELEMENTOS FORMALES ICÓNICOS

CÓDIGOS CINÉTICOS

LENGUAJE
DEL CÓMIC

CÓDIGOS CINÉTICOS



Trayectoria o líneas cinéticas:

Una o varias líneas se utilizan para señalar gráficamente el espacio recorrido por un objeto en un corto período de tiempo.

ELEMENTOS FORMALES ICÓNICOS

CÓDIGOS CINÉTICOS

LENGUAJE
DEL CÓMIC

CÓDIGOS CINÉTICOS



Impacto:

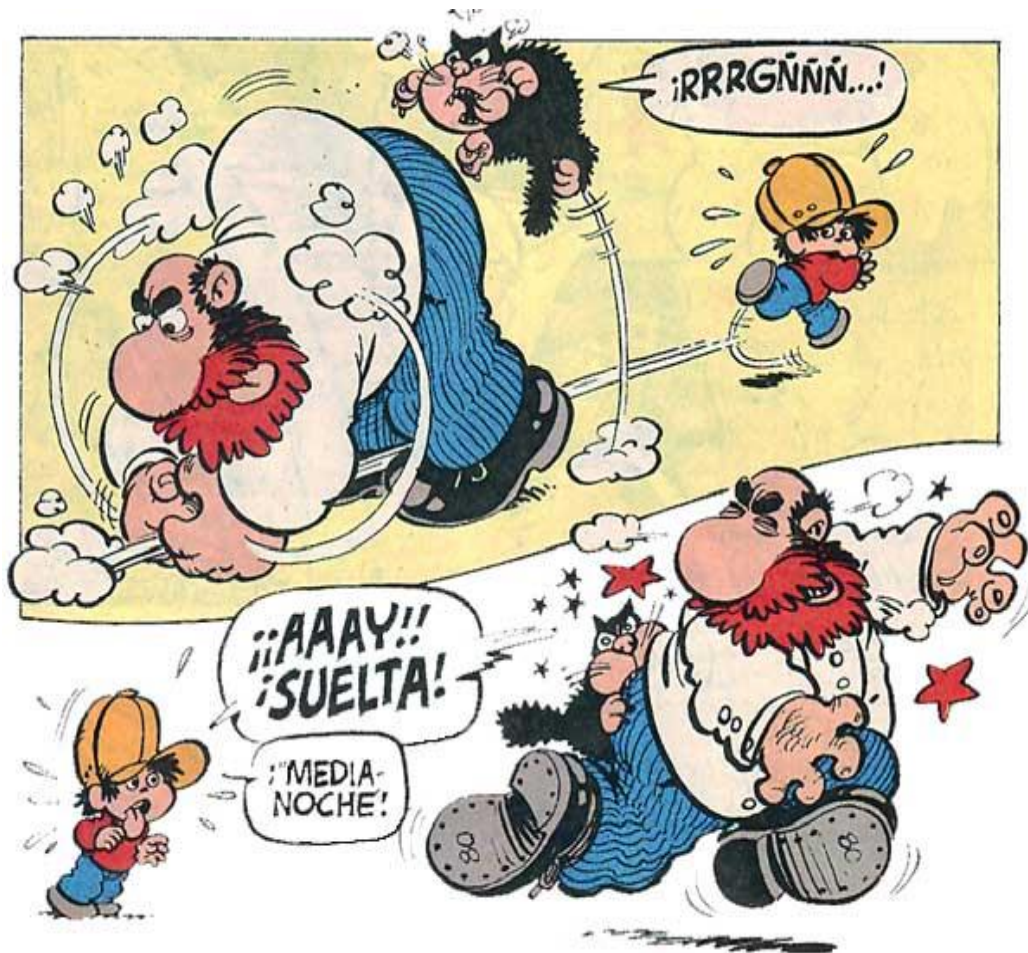
Se suele representar por una estrella irregular en cuyo centro se ubica el objeto causante del choque.

ELEMENTOS FORMALES ICÓNICOS

CÓDIGOS CINÉTICOS

LENGUAJE DEL CÓMIC

CÓDIGOS CINÉTICOS



Nubes:

Acompañan el desplazamiento a modo de nube de polvo, independientemente de la superficie por la que se mueve el objeto o personaje.

ELEMENTOS FORMALES ICÓNICOS

CÓDIGOS CINÉTICOS

LENGUAJE DEL CÓMIC

CÓDIGOS CINÉTICOS



Oscilación o Vibración:

Las líneas se dibujan siguiendo la forma del objeto que supuestamente se ve agitado por un movimiento vibratorio o de vaivén.

ELEMENTOS FORMALES ICÓNICOS

CÓDIGOS CINÉTICOS

LENGUAJE
DEL CÓMIC

CÓDIGOS CINÉTICOS



Descomposición del Movimiento:

Se reproducen las distintas posiciones del movimiento mediante la repetición desdibujada de las partes móviles del personaje.



ELEMENTOS FORMALES ICÓNICOS

CÓDIGOS CINÉTICOS

LENGUAJE
DEL CÓMIC

CÓDIGOS CINÉTICOS



Deformaciones Cinéticas:

Un objeto se deforma como consecuencia del movimiento.



LENGUAJE DEL CÓMIC

CÓDIGOS CINÉTICOS METÁFORAS VISUALES

Metáfora visual es representar visualmente estados de ánimo, sensaciones o ideas.

Una sierra cortando un tronco (roncar), estrellas dando vueltas alrededor de una cabeza (dolor) una bombilla encendida (idea)...



ELEMENTOS FORMALES ICÓNICOS O GRÁFICOS

VIÑETAS

GUTTER - SANGRADO

DIBUJOS

ENCUADRES

ÁNGULOS

FORMATO

COLOR

GRAN PLANO GENERAL

PLANO DETALLE

PLANO GENERAL

PLANO MEDIO

PLANO AMERICANO

PRIMER PLANO

ÁNGULO MEDIO

CENITAL/ PICADO

ÁNGULO PICADO

ÁNGULO NADIR O

CONTRAPICADO

CONT. ABSOLUTO

METÁFORAS VISUALES

CÓDICOS
CINÉTICOS

OSCILACIÓN O VIBRACIÓN
TRAYECTORIA O LÍNEAS CINÉTICAS
NUBES

IMPACTO
DEFORMACIONES CINÉTICAS
DESCOMPOSICIÓN DEL MOVIMIENTO



ELEMENTOS FORMALES ICÓNICOS O GRÁFICOS

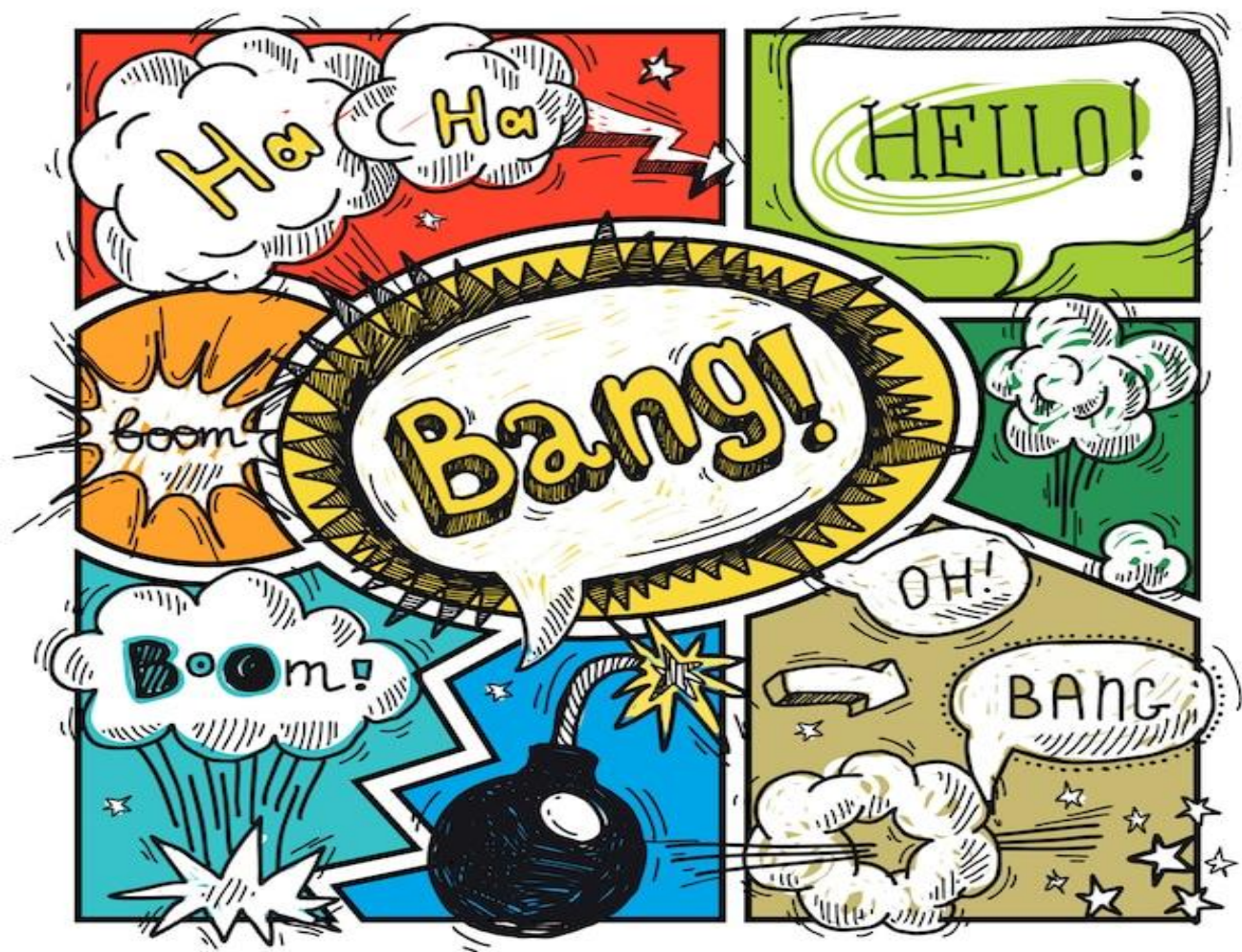
ELEMENTOS FORMALES TEXTUALES

CARTELA/ CARTUCHO

TEXTO

onomatopeya

GLOBOS DE TEXTO



ELEMENTOS FORMALES TEXTUALES

CARTELA/ CARTUCHO

TEXTO

onomatopeya

GLOBOS DE TEXTO

Como **elementos de transición** se puede hablar:

CARTELA

La cartelera se sitúa al margen superior de la página y hace **de voz narradora**.



CARTUCHO

Tipo de cartelera que ayuda a narrar el **transcurso temporal** entre dos viñetas.



ELEMENTOS FORMALES TEXTUALES

TEXTO

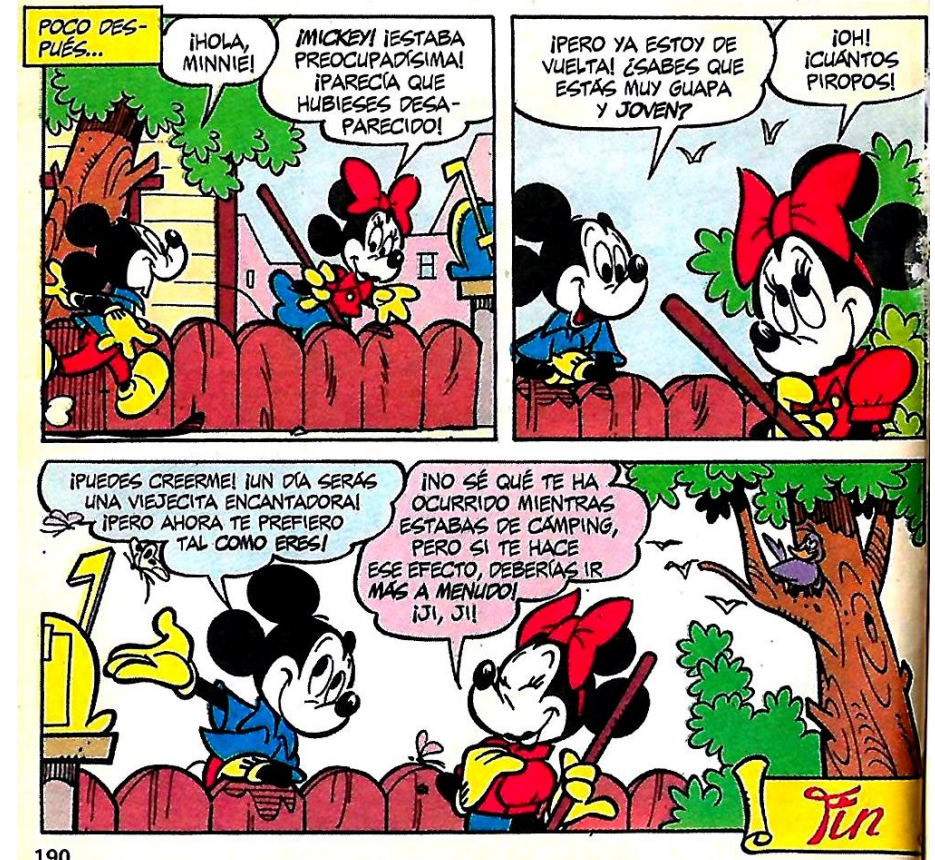


CARTELA/ CARTUCHO

TEXTO

onomatopeya

GLOBOS DE TEXTO





ELEMENTOS FORMALES TEXTUALES

CARTELA/ CARTUCHO

TEXTO

onomatopeya

GLOBOS DE TEXTO

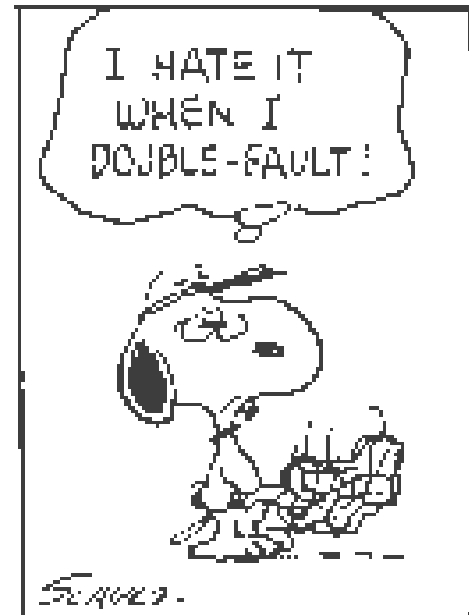
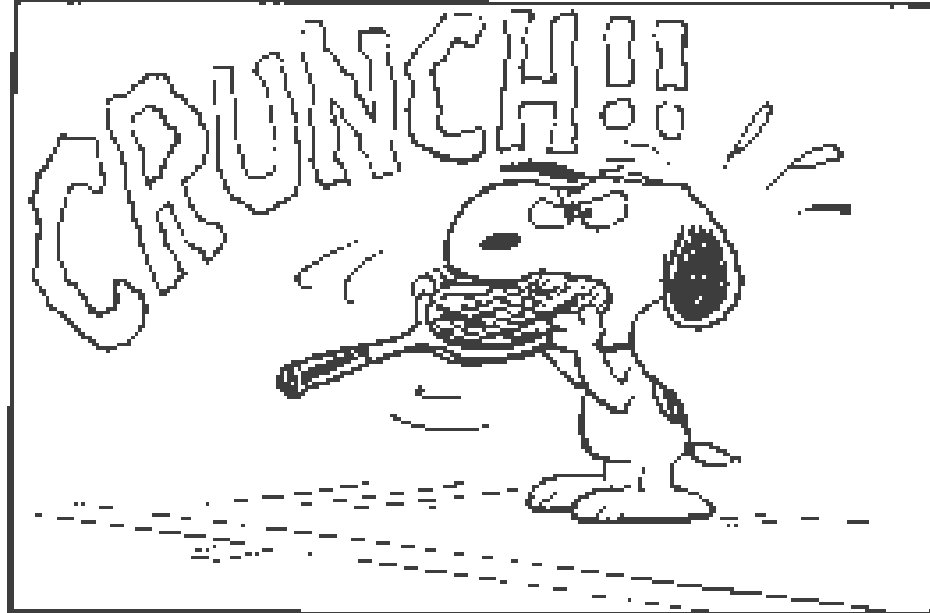
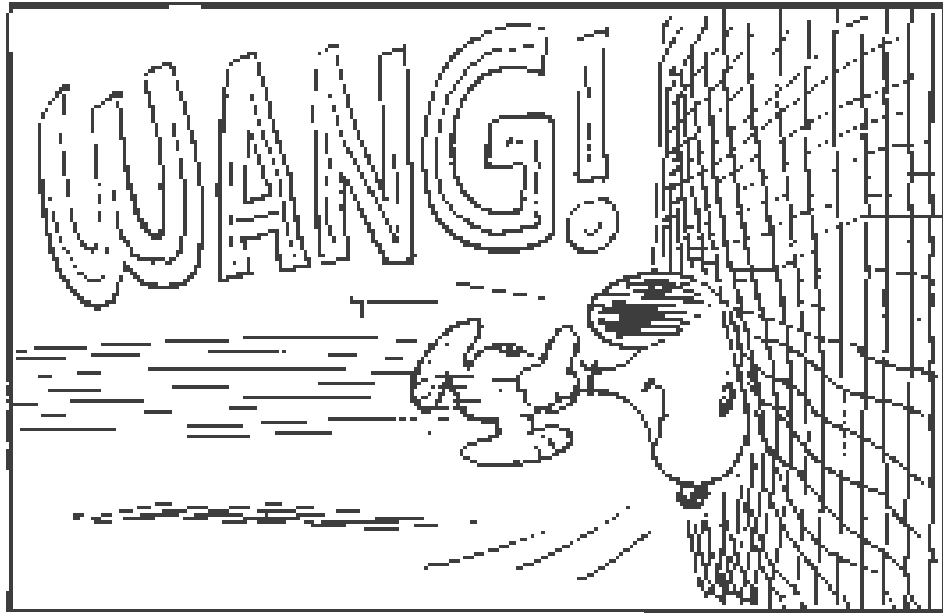
TEXTO



Dentro del texto escrito hay un elemento que es propio y característico del género del cómic: la **ONOMATOPEYA**.

La onomatopeya es la **representación verbal de un ruido**.





ELEMENTOS FORMALES TEXTUALES

GLOBOS DE TEXTO



CARTELA/ CARTUCHO

TEXTO

onomatopeya

GLOBOS DE TEXTO

No siempre aparecen en las historietas, pero sirven para **englobar los diálogos y textos de los personajes.**

Consta de dos partes:
la superior que se denomina **GLOBO** y el **RABILLO O DELTA** que señala al personaje que está pensando o hablando.



ELEMENTOS FORMALES TEXTUALES

CARTELA/ CARTUCHO

TEXTO

onomatopeya

GLOBOS DE TEXTO

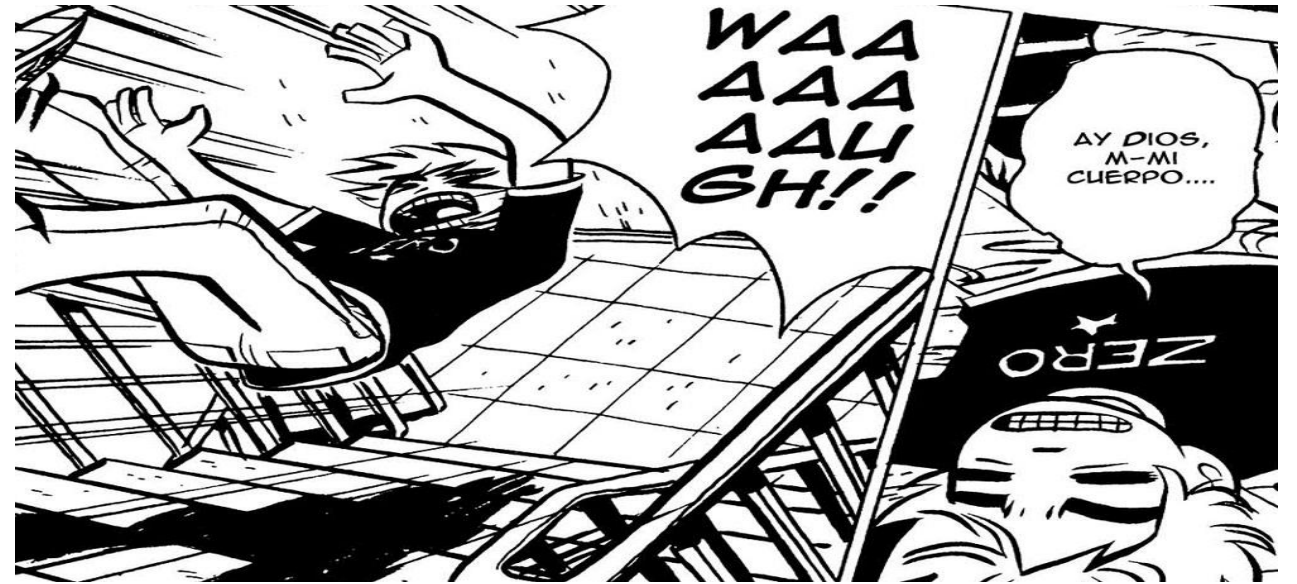
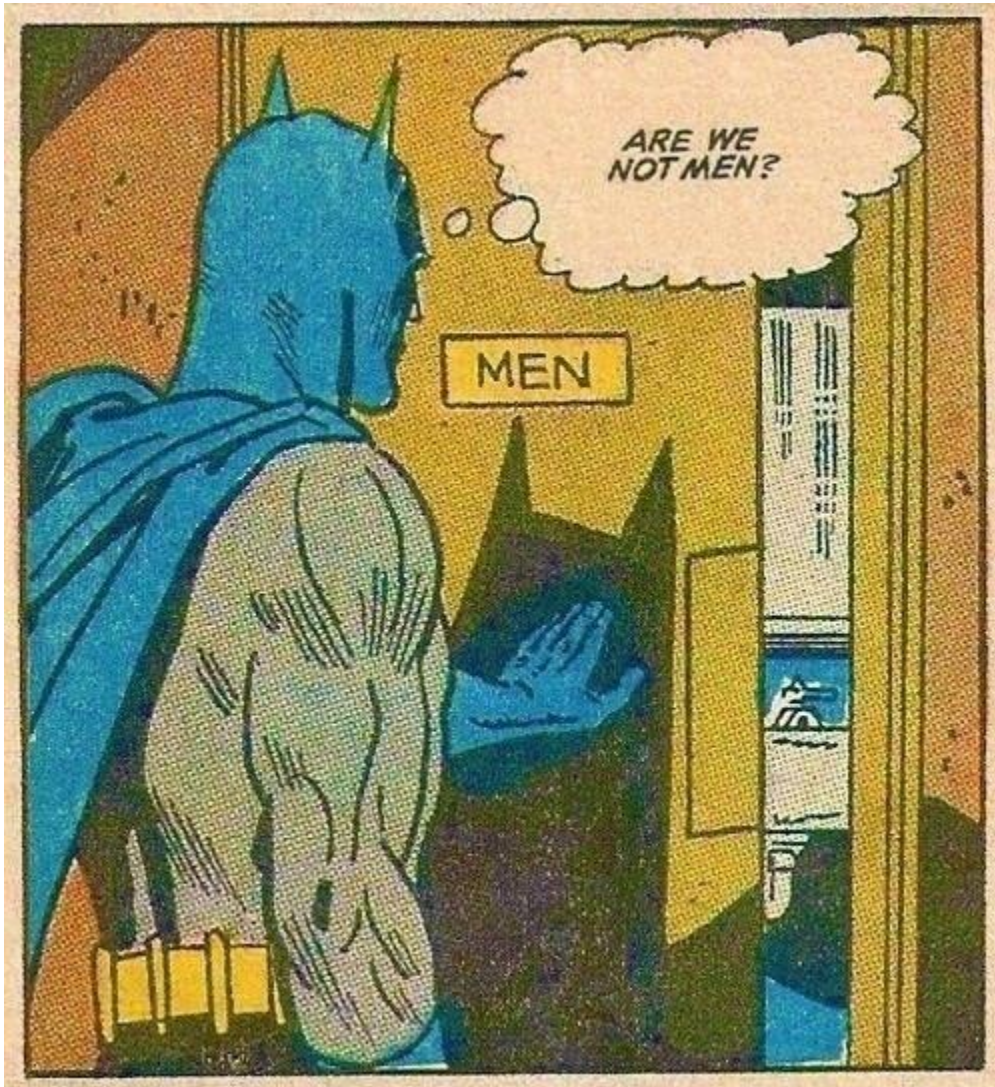
GLOBOS DE TEXTO



La forma del globo va a dar al texto diferentes sentidos:



1. EL CONTORNO **EN FORMA DE NUBES** SIGNIFICA PENSAMIENTOS



2. EL CONTORNO EN **FORMA DE DIENTES DE SERRUCHO**, EXPRESA UN GRITO, IRRITACIÓN, ETC.

3. EL CONTORNO **DELINEADO CON TORNAS TEMBLOROSAS**, SIGNIFICA VOZ TEMBLOROSA Y EXPRESA DEBILIDAD, TEMOR, FRÍO, ETC.



GUAU!
CÓMIC

POR IGNACIO SOTO-AGUILAR H.



No. 304
ABR '10



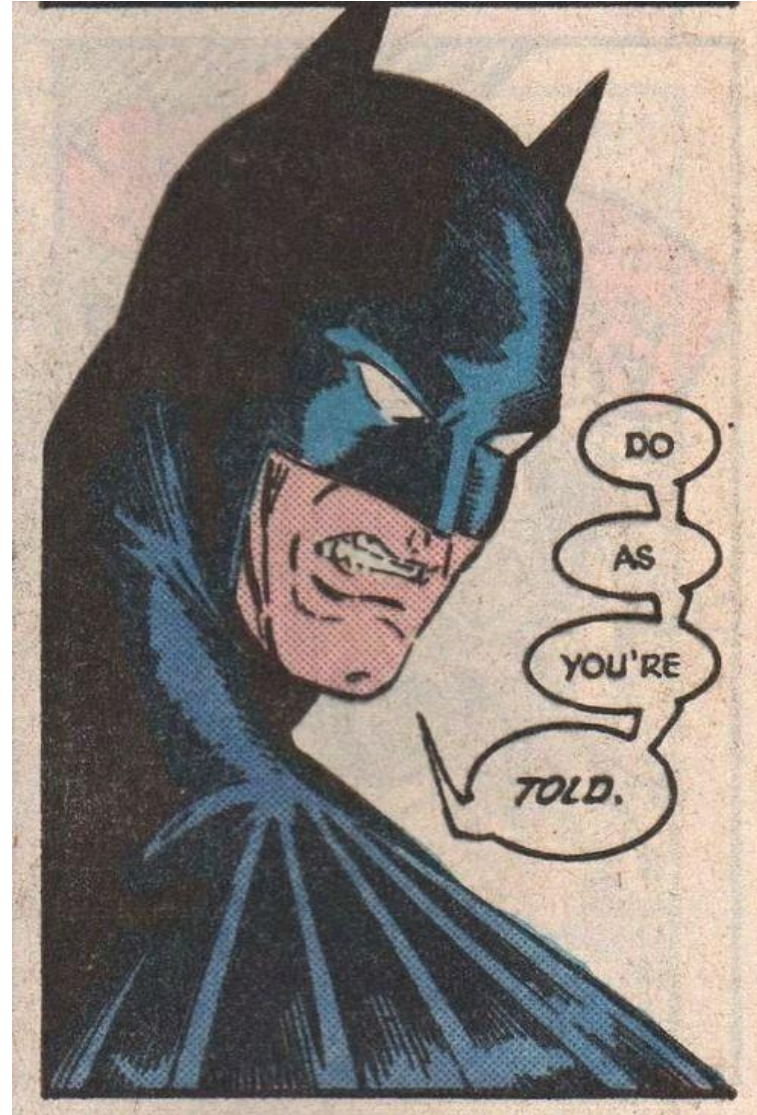
4. EL CONTORNO CON **LÍNEAS DISCONTINUAS** INDICA QUE LOS PERSONAJES HABLAN EN VOZ BAJA PARA EXPRESAR SECRETOS, CONFIDENCIAS, ETC.



5. CUANDO EL **RABILO DEL BOCADILLO** SEÑALA UN LUGAR FUERA DEL CUADRO, INDICA QUE EL PERSONAJE QUE HABLA NO APARECE EN LA VIÑETA.



6. EL **BOCADILLO INCLUIDO EN OTRO BOCADILLO** INDICA LAS PAUSAS QUE REALIZA EL PERSONAJE EN SU CONVERSACIÓN.



7. UNA **SUCESIÓN DE GLOBOS** QUE ENVUELVEN A LOS PERSONAJES EXPRESA PELEA, ACTOS AGRESIVOS.



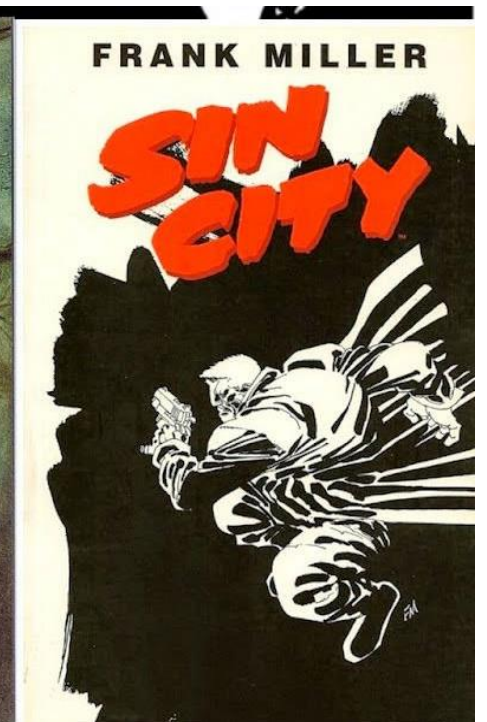
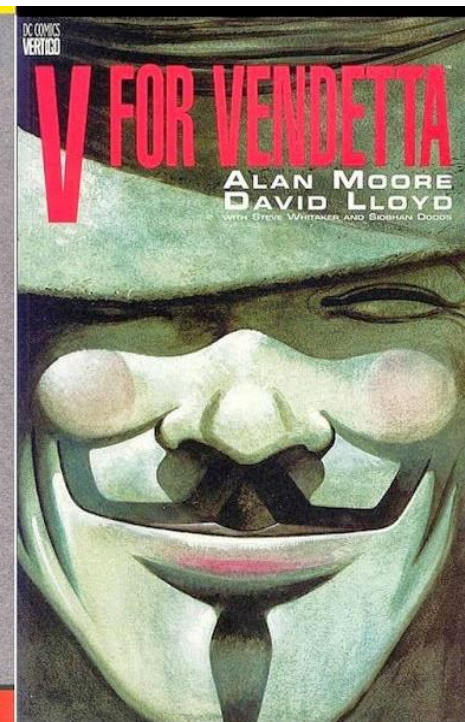
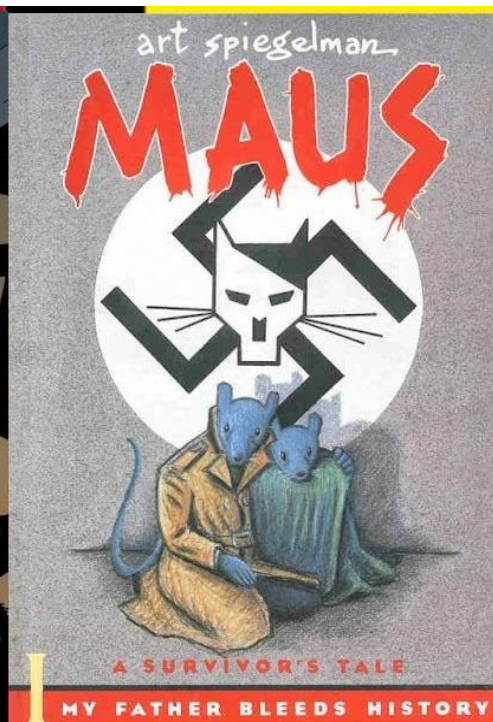
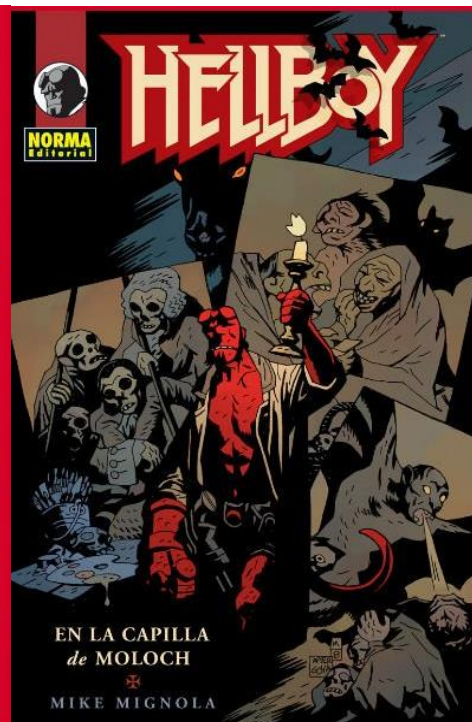
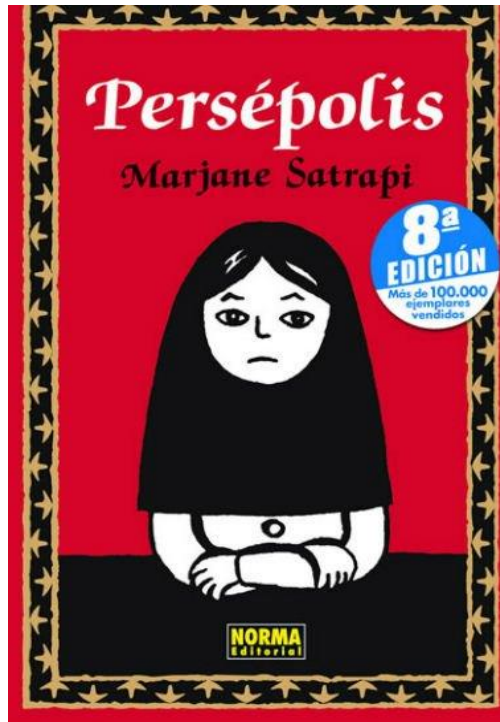
8. EL **GLOBO CON VARIOS RABILLOS** INDICA QUE EL TEXTO ES DICHO POR VARIOS PERSONALES.



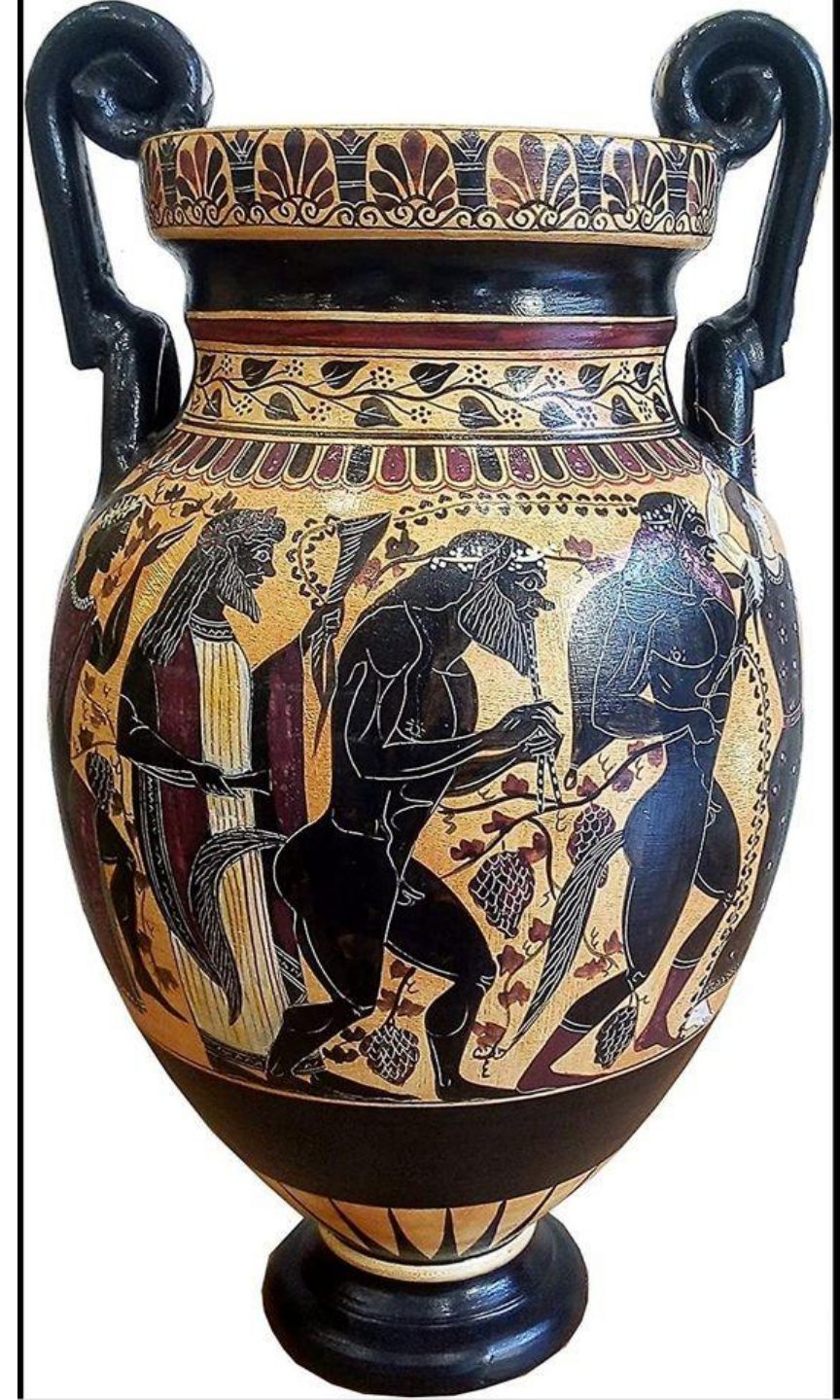
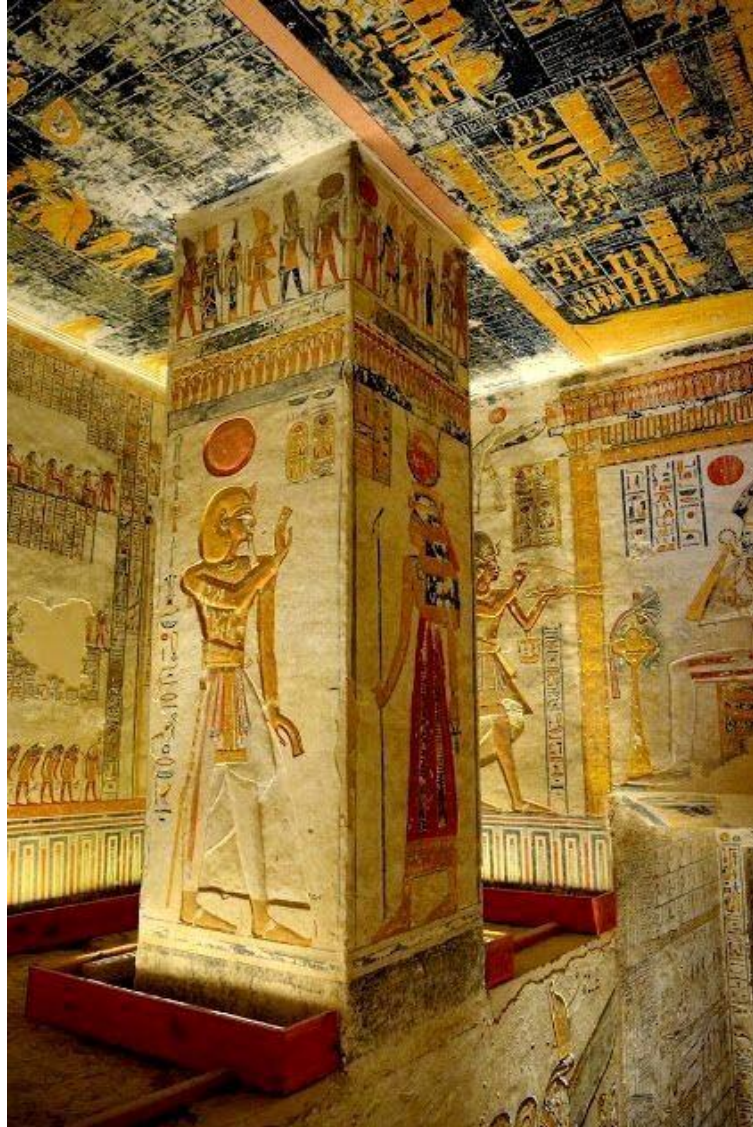
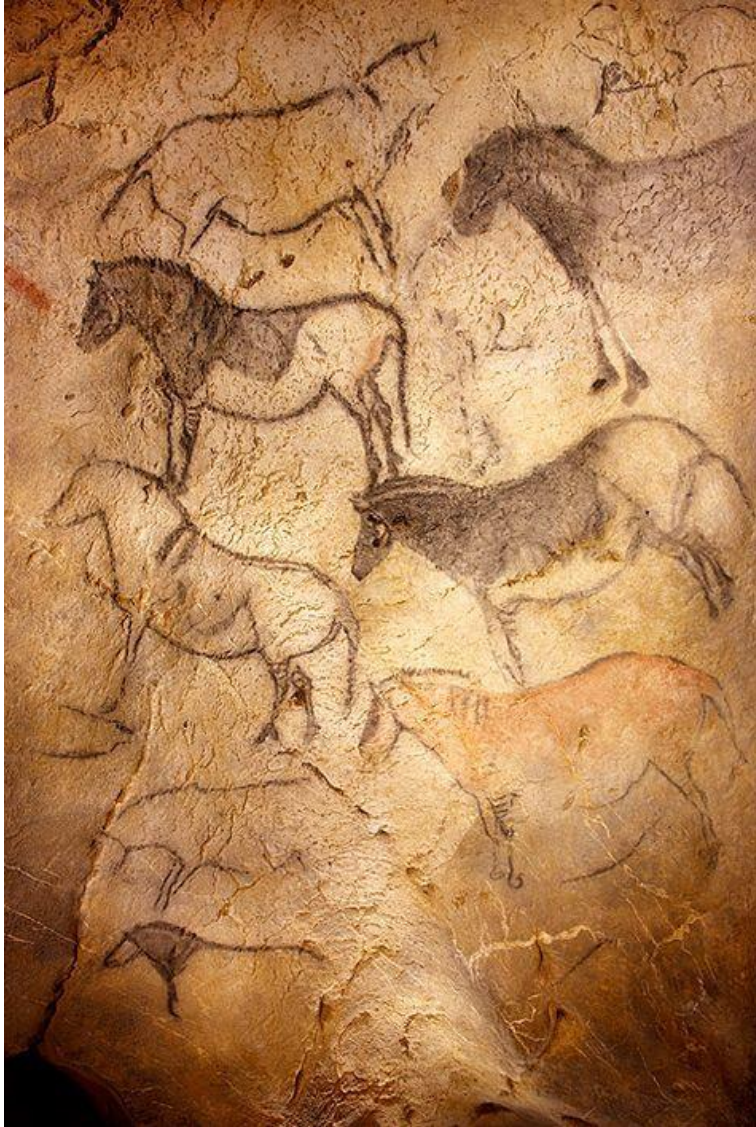
TIPOLOGÍA DE FORMATOS

TIRAS CÓMICAS, REVISTAS O TEBEOS Y NOVELAS GRÁFICAS





ORIGEN Y EVOLUCIÓN

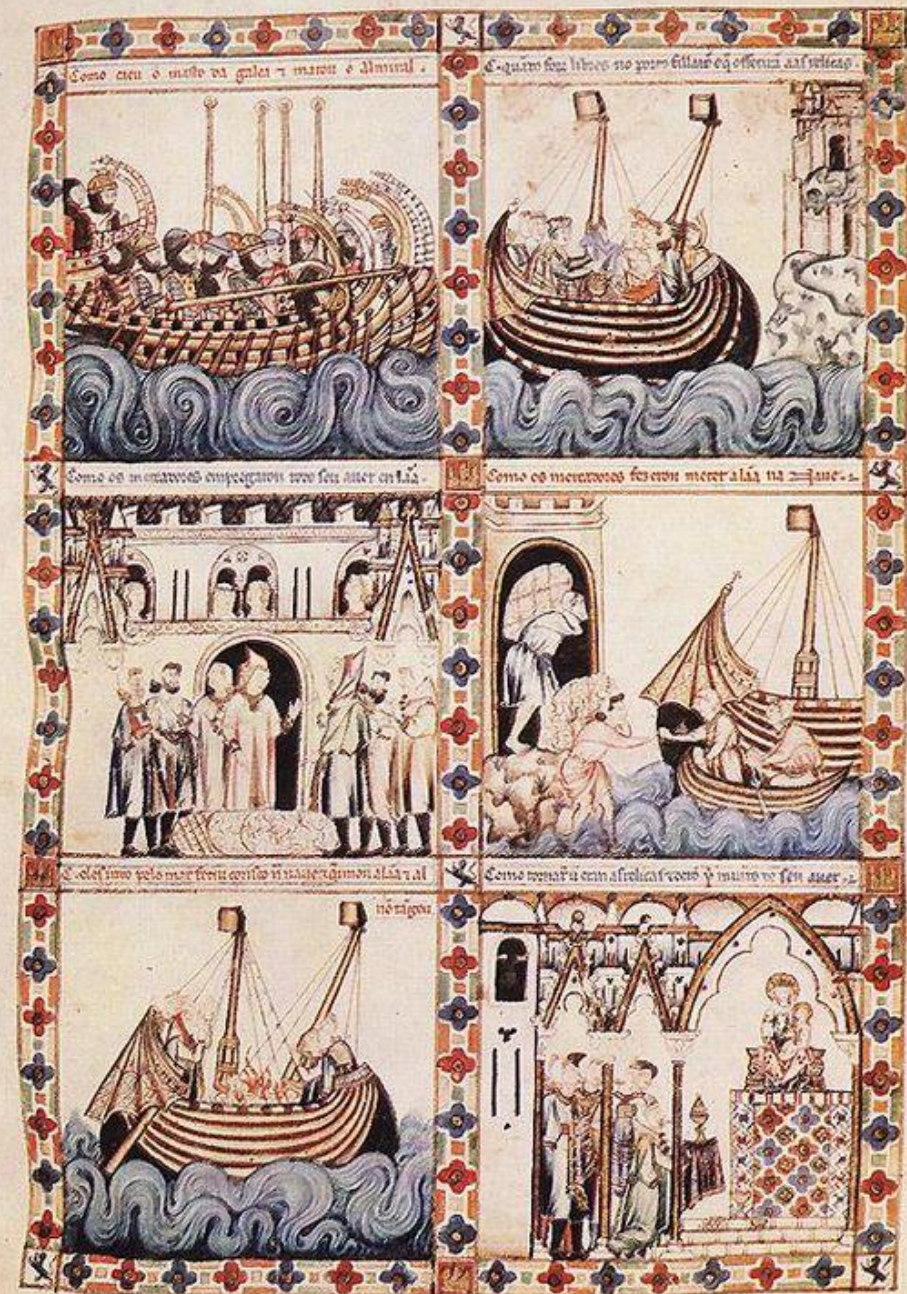


ORIGEN Y EVOLUCIÓN



Códices precolombinos

Cantigas de Santa María de Alfonso X el Sabio



ORIGEN Y EVOLUCIÓN



ALGUNOS EXPERTOS AFIRMAN QUE ESTOS VESTIGIOS ARTÍSTICOS **NO DEBERÍAN CONSIDERARSE COMO COMIC**. MIENTRAS QUE HAY OTROS QUE SÍ CONSIDERAN ESTOS HALLAZGOS COMO **PRECURSORES O ANTECEDENTES** DEL CÓMIC MODERNO.



ORIGEN Y EVOLUCIÓN

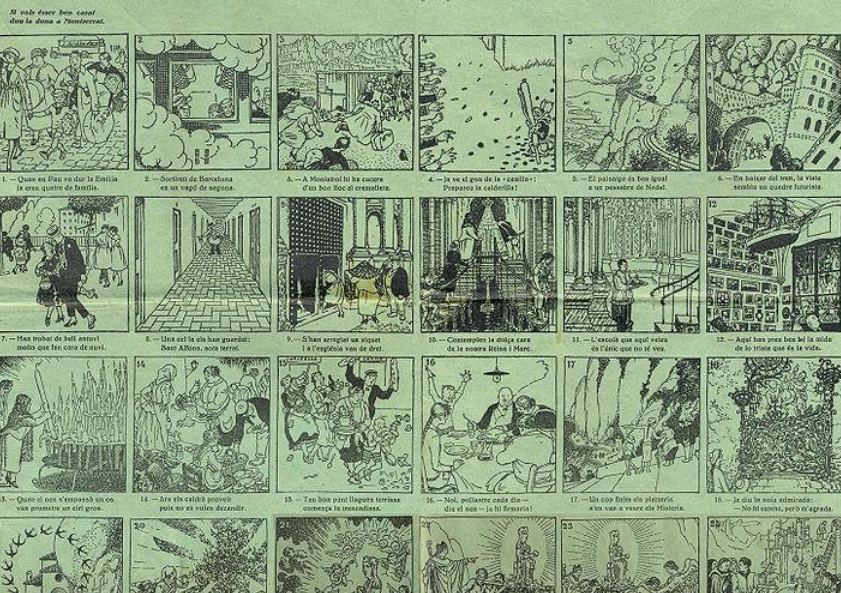
NO HAY CONSENSO
ENTRE ESPECIALISTAS

- LA HISTORIA DEL CÓMIC EMPIEZA CON LA **INTRODUCCIÓN DE LA IMPRENTA** (1446)
- Y CON LA DE LA **LITOGRAFÍA** (1789)
- ES EN FRANCIA DONDE SE ENCONTRARÍA EL MÁS CERCANO ANTECEDENTE DE LA HISTORIA DEL CÓMIC CON LAS **AUCAS Y ALELUYAS** (S. XVI - XVII)



AUCA DE MONTSERRAT

Aquí, lector il·lustrat, — veuràs l'excursió rodona — que feren a Montserrat — uns senyors de Barcelona



Una aleluya es una serie de estampas, acompañadas de unos versos pareados al pie.

Surgidas en la Francia del siglo XVI y de temática religiosa, tuvieron su mayor auge en el XVIII. **Se las considera un precedente de la historieta**, cuando no una de sus modalidades.

ALELUYAS DEL VINO

por V. CASTANYS



ORIGEN Y EVOLUCIÓN

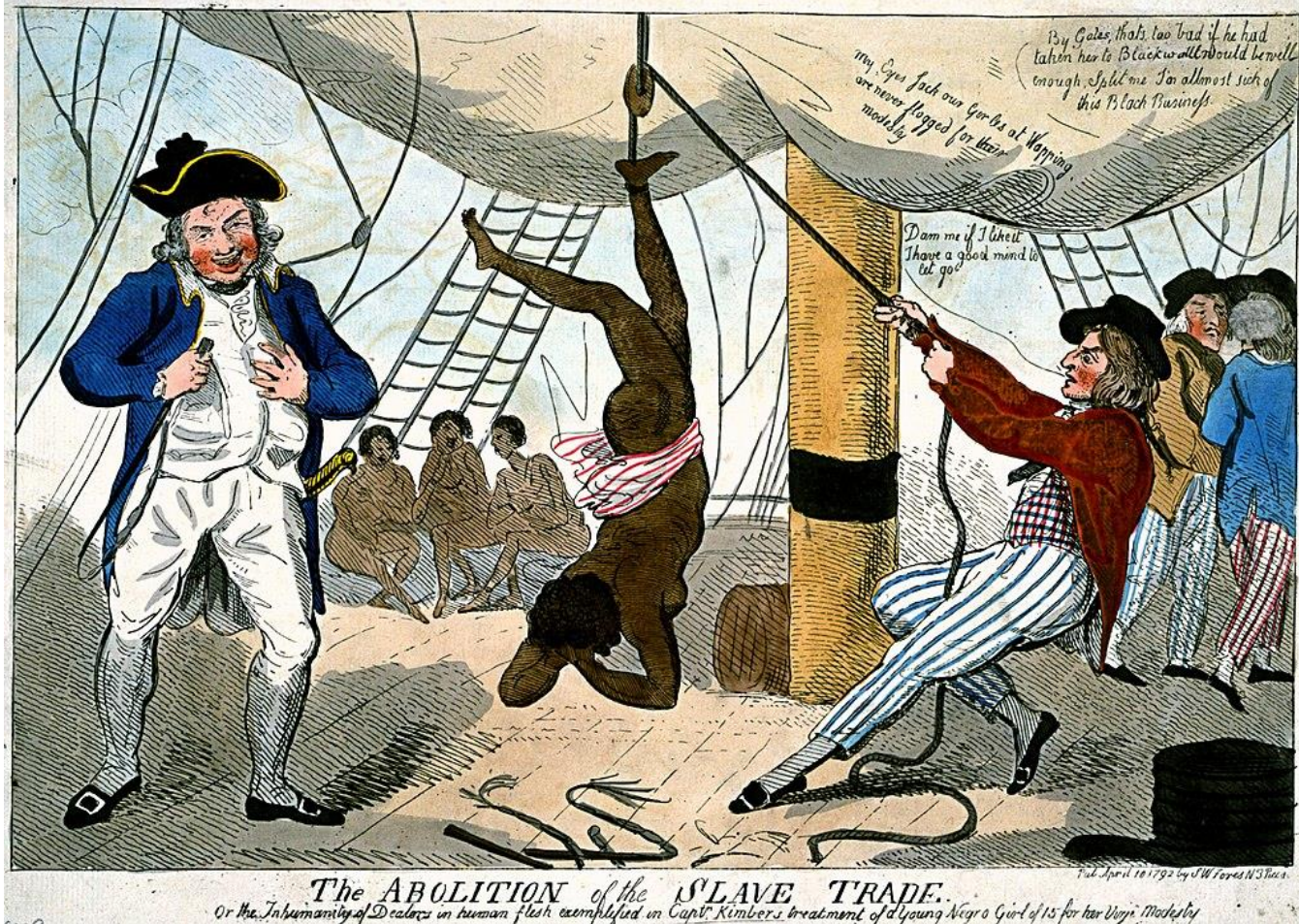
**NO HAY CONSENSO
ENTRE ESPECIALISTAS**

- LA HISTORIA DEL CÓMIC EMPIEZA CON LA **INTRODUCCIÓN DE LA IMPRENTA** (1446)
- Y CON LA DE LA **LITOGRAFÍA** (1789)
- ES EN FRANCIA DONDE SE ENCONTRARÍA EL MÁS CERCANO ANTECEDENTE DE LA HISTORIA DEL CÓMIC CON LAS **AUCAS Y ALELUYAS** (S. XVI - XVII)
- POSTERIORMENTE, EN EL SIGLO XVIII, FUERON LOS HUMORISTAS GRÁFICOS BRITÁNICOS, COMO **ISAAC CRUIKSHANK**, LOS QUE DESARROLLARON EL GLOBO DE DIÁLOGO EN SUS CARICATURAS PARA SATIRIZAR A SUS GOBERNANTES.

EL CÓMIC O HISTORIETA, EN SUS INICIOS SIRVIÓ COMO **INSTRUMENTO DE BURLA A LA POLÍTICA** DE LA ÉPOCA.

ISAAC CRUIKSHANK

Abolition of the Slave Trade, grabado de 1792



Indecency, grabado de 1799

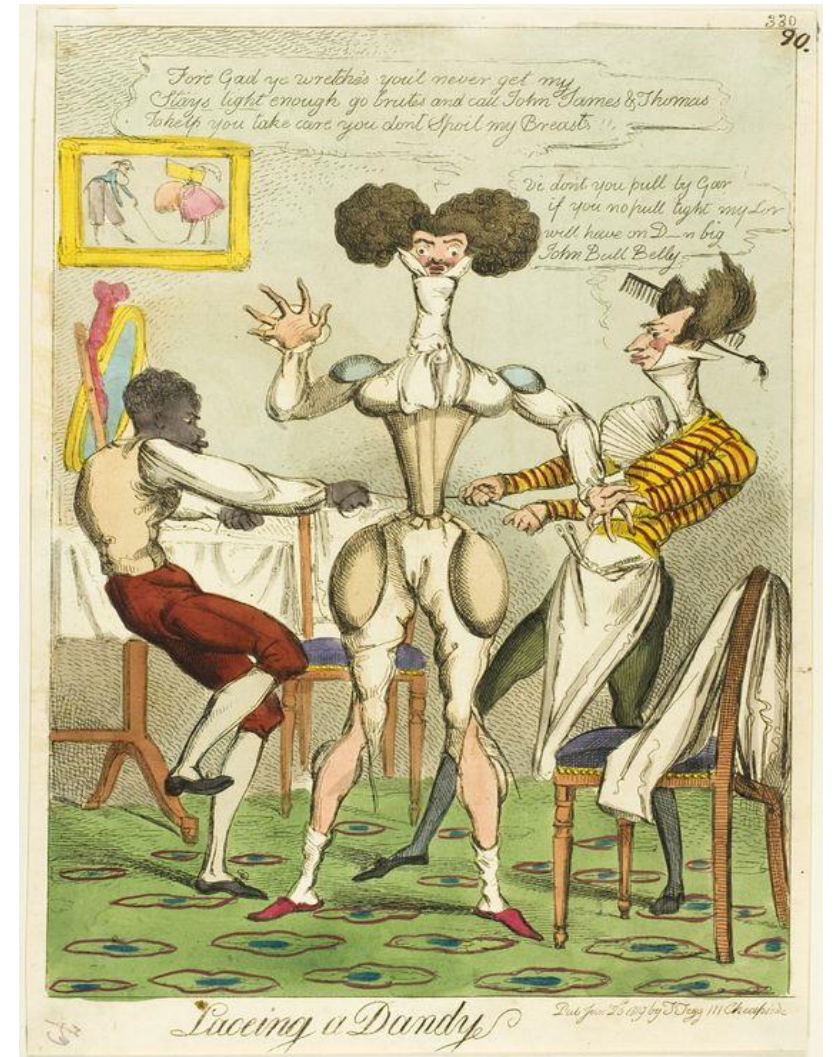




The happy Effects of that Grand System of shutting Ports against the English!!

¡¡Los felices efectos de ese gran sistema de cerrar puertos a los ingleses!! 1808. **Isaac Cruikshank**

CON LA PRENSA COMO DOMINADOR DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN, LA HISTORIETA COMENZARÍA A FORMAR PARTE DE ELLA COMO ENTE HILARANTE Y CARICATURESCO DE TEMAS DE ACTUALIDAD. **ASÍ NACE LA TIRA CÓMICA O TIRA DE PRENSA**





I say, remember to take off your
Hat when you visit an a German!!
There kids that you foul're

Mary Queen
of Scots
witch

BUONAPARTE AT ROME giving AUDIENCE in STATE



Bless me how easy
At Bull is Humbled!

"Clarence is Come" now your time to rejoice John Bull
for I'm the boy that can do it! (Jordan for that) I will exert
every nerve to produce an Heir. I'll spend all my time in Bushy Park
you know I'm no Hussar.
Then you'll not regret our
next Parliament!

On my part nothing is that end
An ill will leave a Stone
undressed

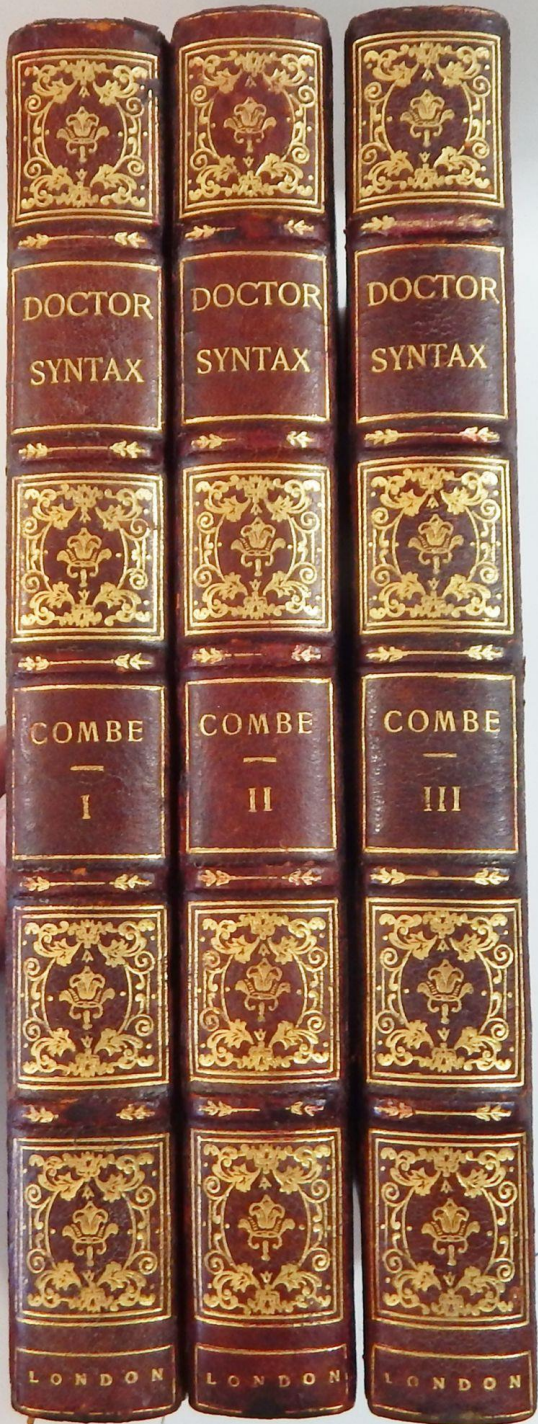
Then you'll not regret our
next Parliament!



Marks for!

Printed and Sold by E. Brooke, Stationer, Strand, London.

"And Henry told a Flattering Tale."



KUNZLE, CONSIDERA A **THOMAS ROWLANDSON** COMO MÁXIMO INFLUYENTE DEL CÓMIC, CREANDO LA PRIMERA TIRA NARRATIVA EN EL AÑO 1809. ROWLANDSON PUBLICA: **LOS VIAJES DEL DOCTOR SYNTAX**, TAL VEZ EL **PRIMER CÓMIC O AVENTURA SERIADA DE LA HISTORIA EN TENER REPERCUSIÓN**, ADEMÁS DE APARECER EN ESTE LOS BOCADILLOS DENTRO DE LAS VIÑETAS.

Matar con bondad. Thomas Rowlandson, 1799



G.I 14 (1800) B.M.9624(1800) G.II.396 G.C.55 [1799] 59.533.618

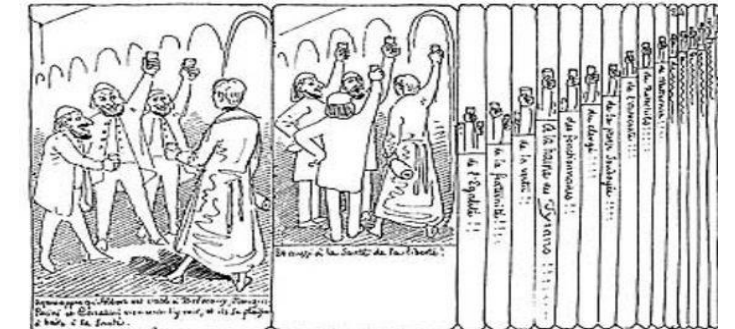
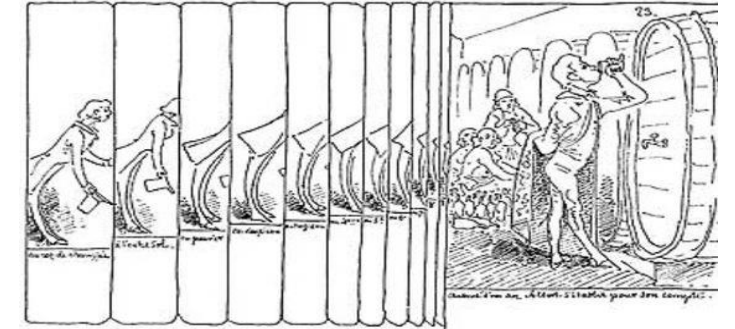


G.II 33 WATERMARK 1798 G.II.396 59.533.779

Fashion. Thomas Rowlandson, 1801

SIN EMBARGO, AL QUE MUCHOS EXPERTOS CONSIDERAN **EL PADRE DE LA HISTORIETA**, ES A **RODOLPHE TÖPFFER** QUE, REALIZÓ VARIAS OBRAS INSPIRADO POR LA OBRA DE ROWLANDSON.

TÖPFFER TAMBIÉN FUE EL PRIMER TEÓRICO DE LOS CÓMICS.



SUCESORES COMO SON: **CHAM, LÉONCE PETIT O GUSTAVE DORÉ.**



LA LÉGENDE DU MARCHAND DE COCHONS, — par LÉONCE PETIT.



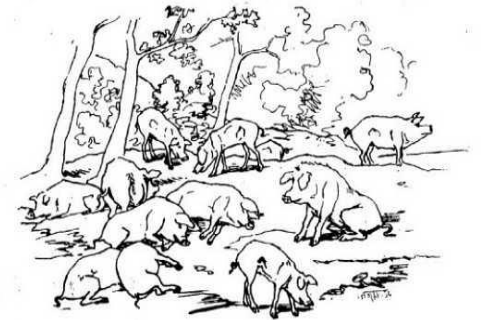
2002
Il se nommait François Renaud, et poussait contre l'église, ce qui veut dire que ses parents avaient l'ambition d'en faire un prêtre.



2003
On le mit au petit séminaire, une pépinière où l'on cultive les jeunes pommes sacerdotales.



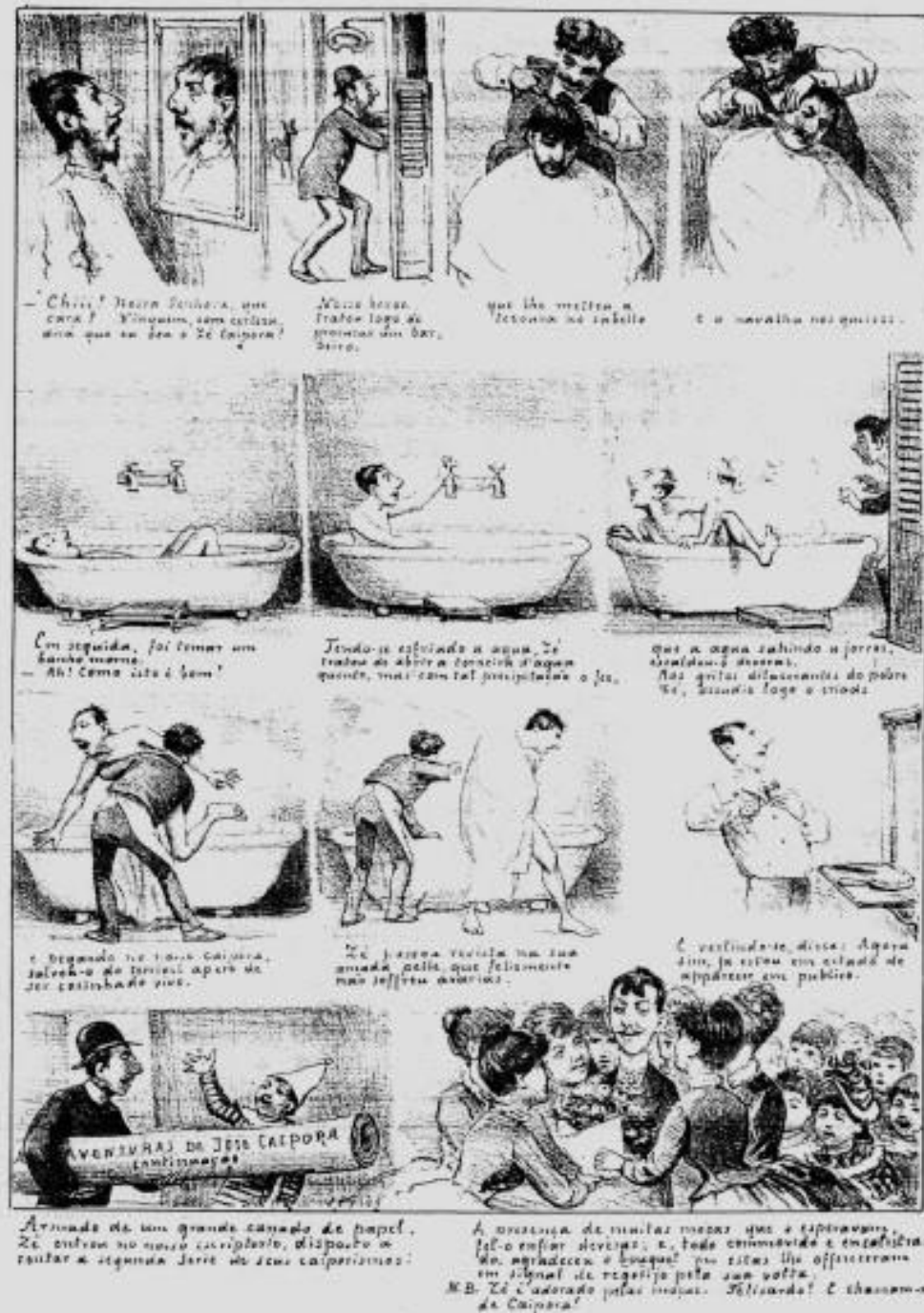
2004
Mais il tenait à son village par tout son être; son esprit s'échappait sans cesse vers le coin de terre où il avait grandi.

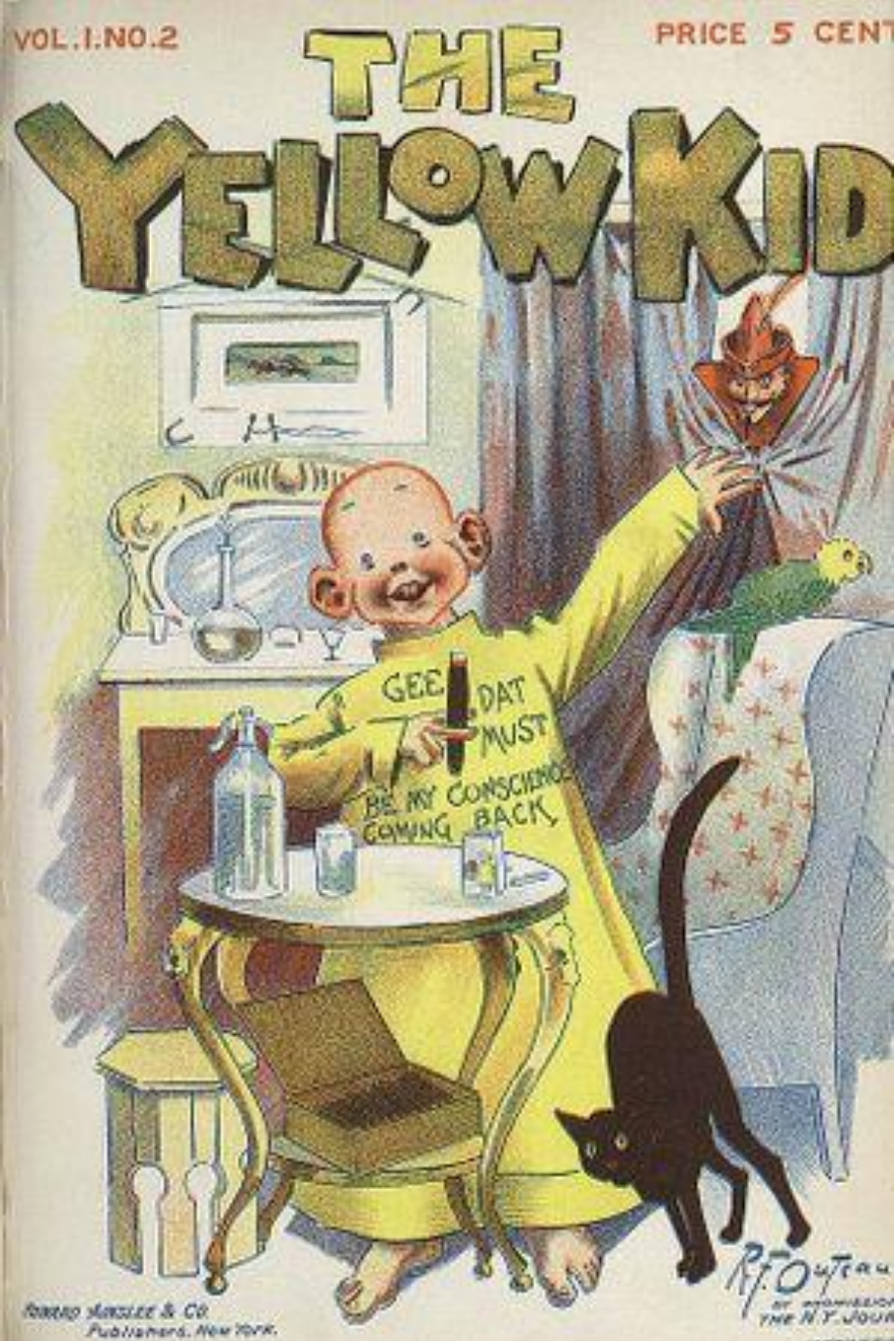


2005
Il revoyait la mare cachée sous les grands arbres, près de laquelle il conduisait les porcs paternels, les deux compagnons de son enfance.

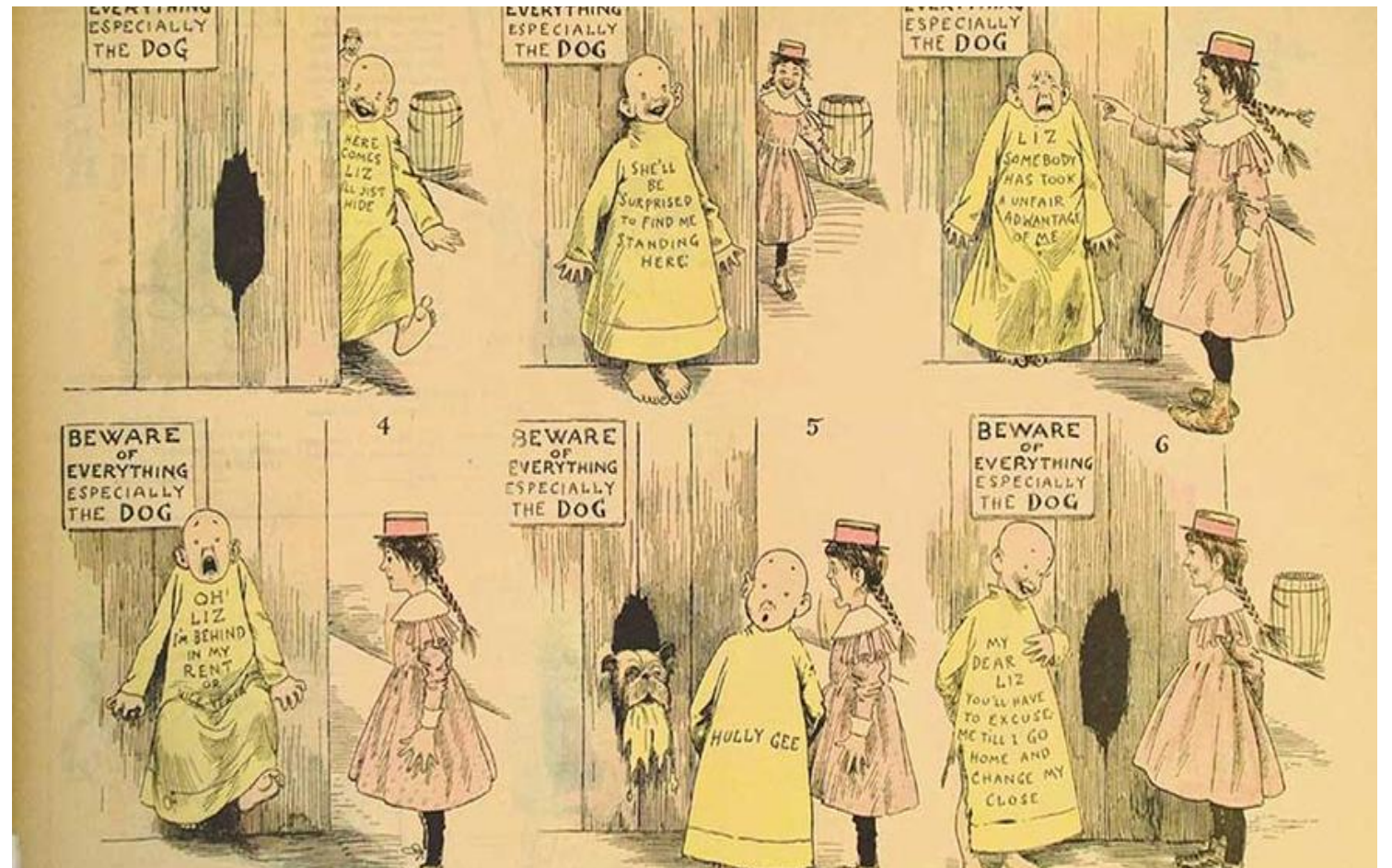


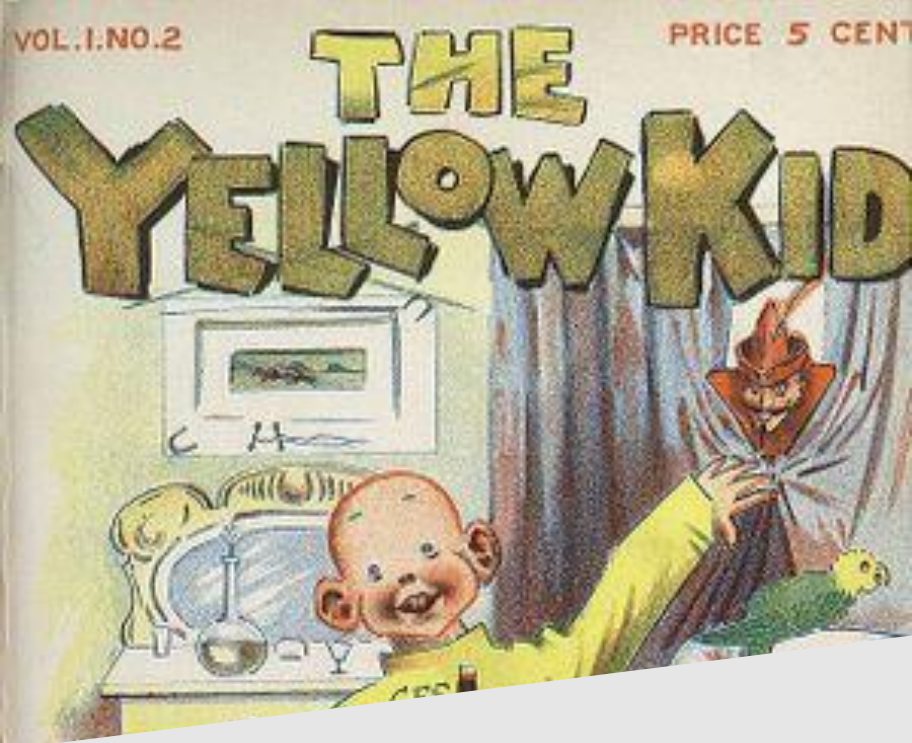
EN JUNIO DE 1837, EN UN ARTÍCULO EN EL QUE YA ANALIZABA EL CÓMIC COMO UNA **NUEVA MODALIDAD NARRATIVA DISTINTA DE LA LITERATURA.**



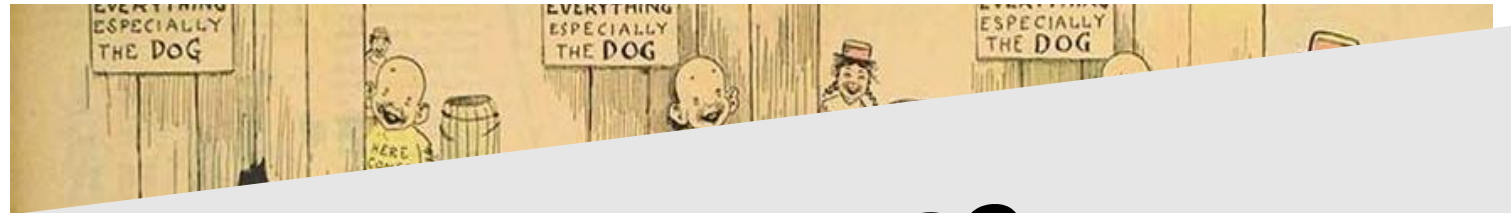


The Yellow Kid (El chico amarillo) , el 16 de febrero de 1896 en el diario *The World* de Nueva York, obra de **RICHARD F. OUTCAULT**





The Yellow Kid (El chico amarillo) , el 16 de febrero de 1896 en el diario *The World* de Nueva York, obra de **RICHARD F. OUTCAULT**



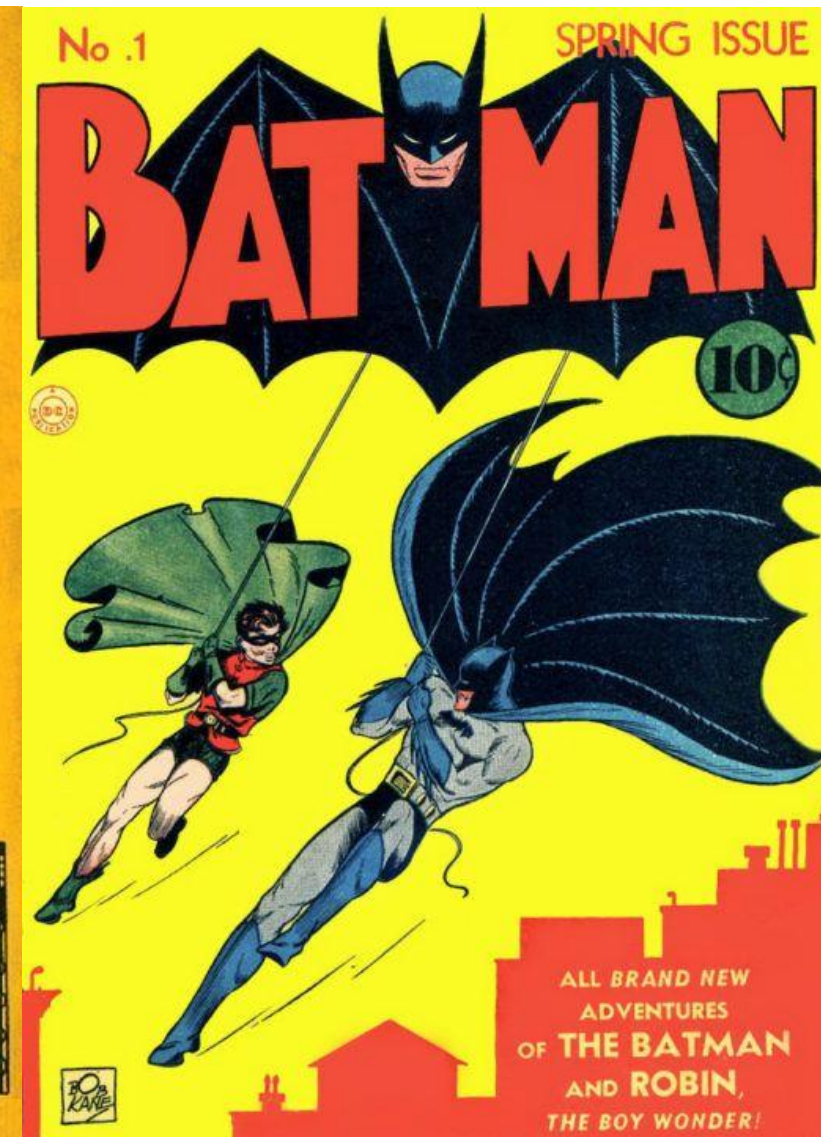
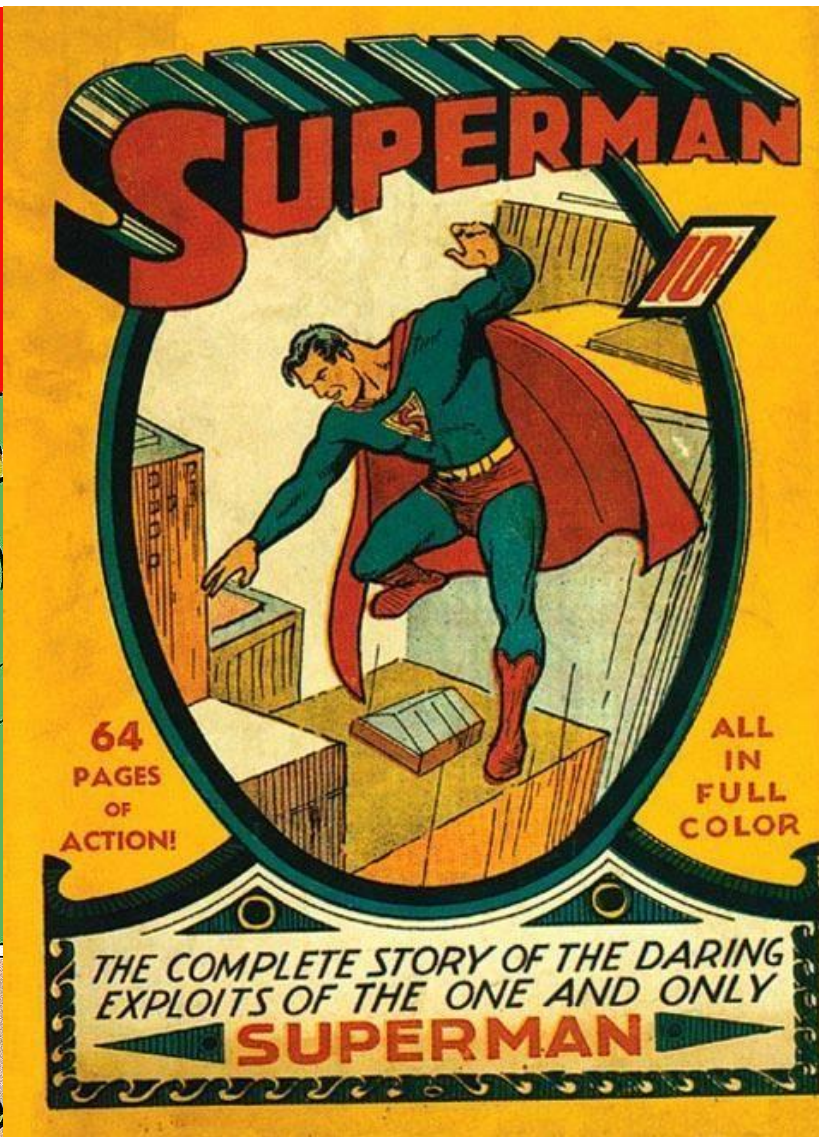
¿NACIMIENTO DEL CÓMIC?

PERO ESTA ATRIBUCIÓN NO SERÍA LA CORRECTA, EL CÓMIC HA SIDO **FRUTO DE UNA EVOLUCIÓN A LA QUE CONTRIBUYERON SUS PIONEROS DEL SIGLO XIX**



EDAD DE ORO DEL CÓMIC

1930 -1950
SUPERHÉROES...

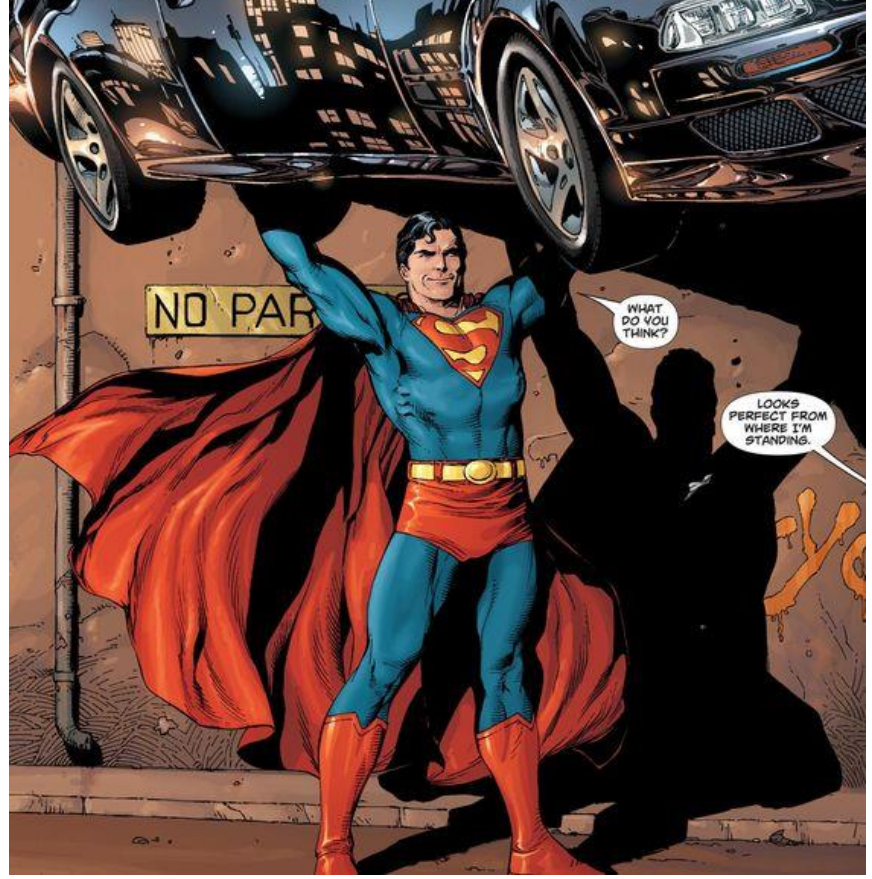


SUPERMAN on SAFETY! FIRST!



DC PUBLICATION

PUBLISHED AS A PUBLIC SERVICE IN COOPERATION WITH THE ADVERTISING COUNCIL, THIS PAGE APPEARS IN MORE THAN 15,000,000 MAGAZINES OF THE NATIONAL COMICS GROUP (SUPERMAN-DC PUBLICATIONS).





En 1940 se publica en Chicago "**Brenda Starr**", por **DALE MESSICK**, considerado por expertos como el primer cómic escrito por una mujer. Pero, puesto en duda por otra bibliografía.

NELL BRINKLEY, **GLADYS PARKER** y **EDWINA DUMM**, lograron cierto éxito en el campo.



EL CÓMIC EN ESPAÑA

La primera colección de tiras cómicas que se publica en forma de revista aparece en 1915, con el nombre de Dominguin, pero el **verdadero impulsor de cómic en España** (que aún se llamaba así), fue: **TBO**, publicado por primera vez el 17 de marzo de 1917 en Barcelona, por el asturiano **Arturo Suárez**.



PULGARCITO



EXTRA DE VACACIONES

6 PTAS.

PULGARCITO

Nº 1.637 · REVISTA PARA LOS JOVENES · Nº REG. 2 · AÑO XLII

EL PROFESOR Tragacanto
Y SU CLASE, QUÉ ES DE ESPANTO

Daré un paseo antes de la clase.

¡Es la mejor frase gramatical que conozco!

El profe es un quejica.

Eso que haces está mal. Si quieres corregirlo, aquí tienes mi carbonilla.

Yo pienso lo mismo, pero tengo que disimular y hacerme el buen chico...

¿Tú haciendo esto? ¡Quién me lo hubiera dicho...!

¡Conque un quejica, ¿eh? ¡Ya hablaremos más tarde!

Pero... sí, yo... yo...

Vicentico tiene razón. Ahora voy a hacer publicidad del "profe".

A ver qué tal se me da ésta.

¡Atizal! ¡Ahí viene el interfecto!

Le ofrezco mi humilde homenaje público, señor maestro.

No es correcto escribir en las paredes, pero por mí guedes seguir haciéndolo.

¡Julio Verne, Julio Verne...!

¡Es la primera vez que ese zángano va a clase cantando!

¡Sea usted prodigio para esto!

¡AL FITINI!

CUADRO DE HONOR



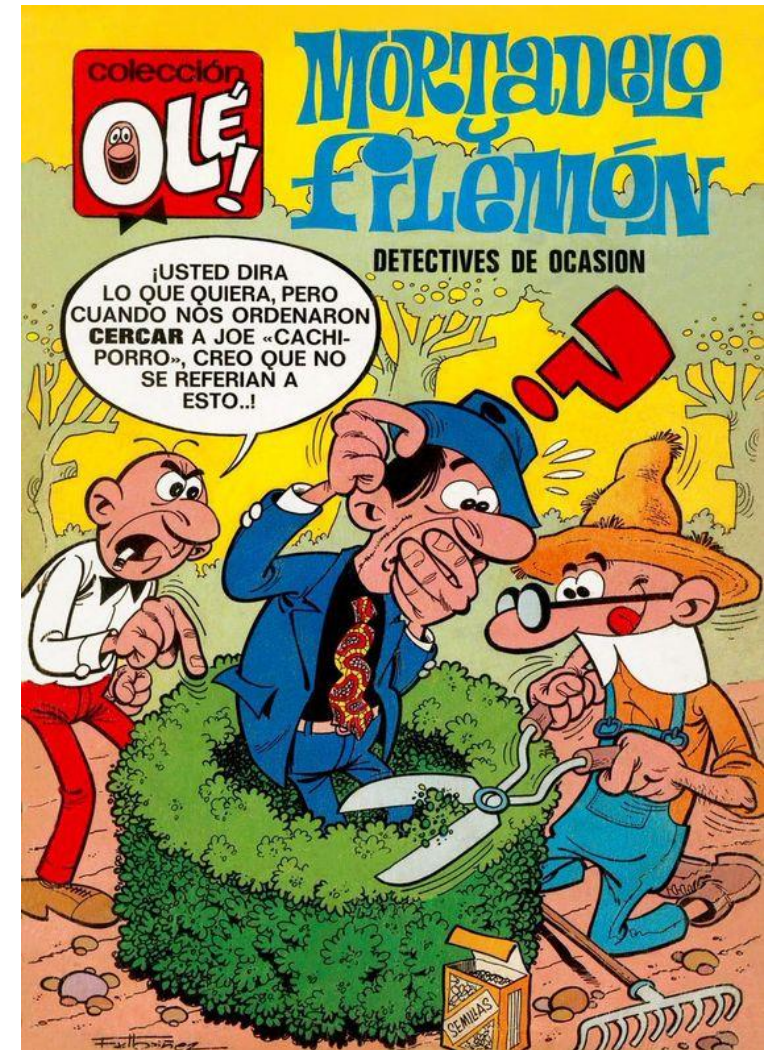
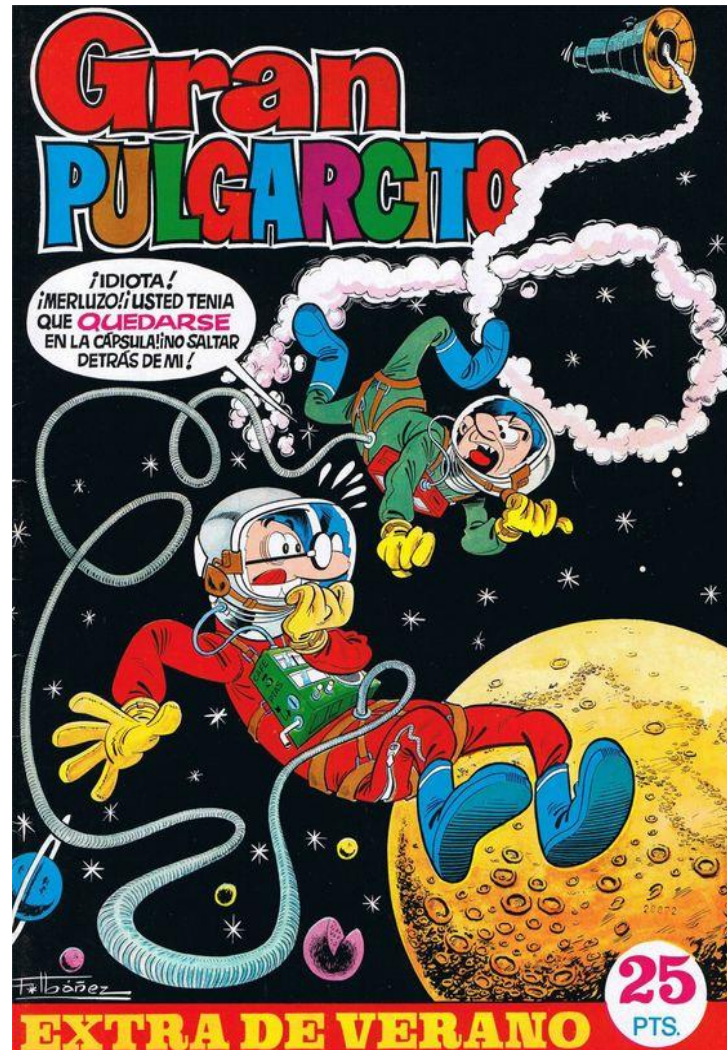
TBO, que dio nombre a todos los tebeos del país, no tuvo un competidor serio hasta la aparición de **Pulgarcito** en **1921**.

Tras este momento, no dejaron de aparecer cómics en España.

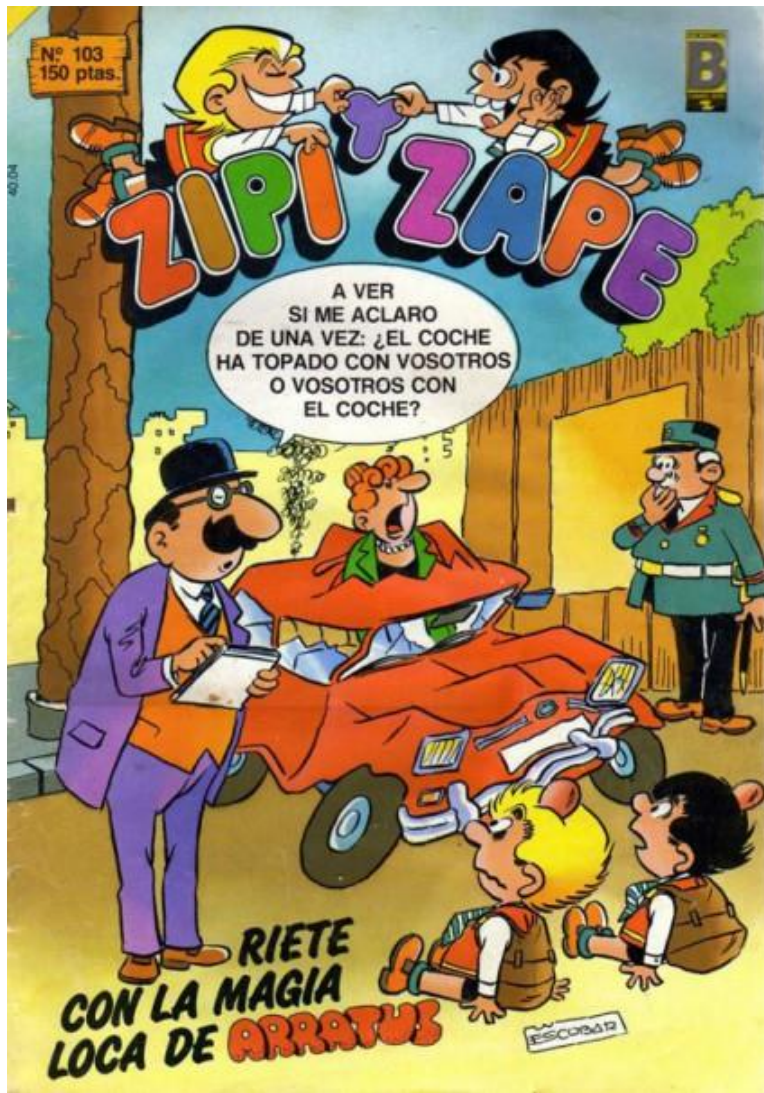
VÍCTOR MORA Y
MIGUEL AMBROSIO. 1956



FRANCISCO IBÁÑEZ. 1958 (que aparece por primera vez en el cómic Pulgarcito).



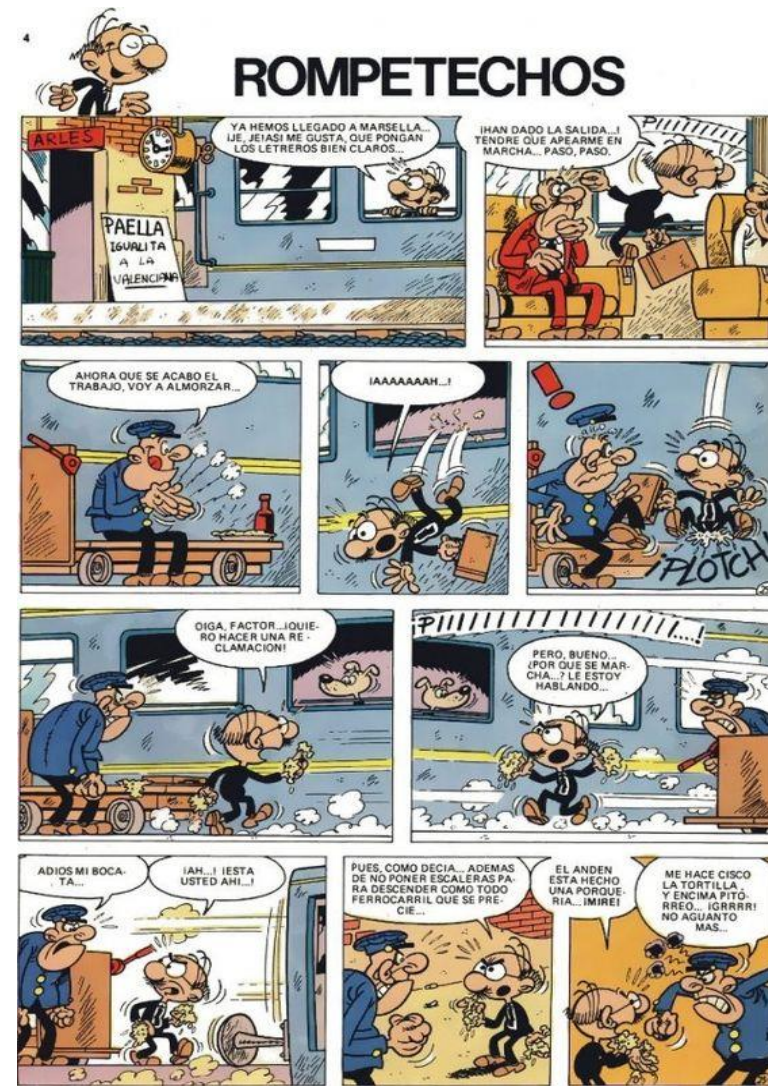
JOSÉ ESCOBAR . 1948



FRANCISCO IBÁÑEZ. 1961



FRANCISCO IBÁÑEZ, 1964



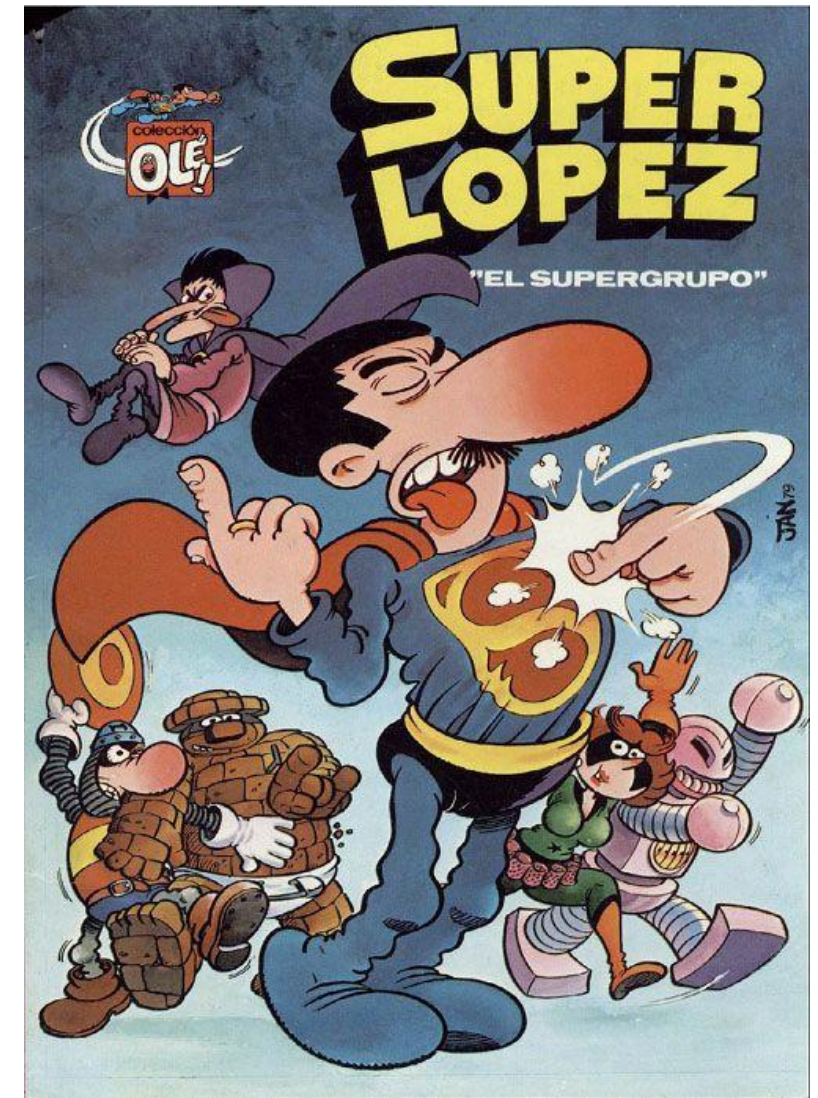
VAZQUEZ. 1949



VAZQUEZ. 1951



JUAN LÓPEZ FERNÁNDEZ, 1973





NO ESCARMENTAMOS

MAYORÍA ABSOLUTA DE GILIPOLLAS



el jueves



El Jueves, «La revista que sale los miércoles», es un semanario de humor satírico español, editado en Barcelona desde **1977**, que constituye el **último superviviente de las revistas que surgieron en el llamado boom del cómic adulto en España.**

MOTIVOS POR
LOS QUE ESTAMOS

MEJOR... SOLTERAS

12 FEBRERO
en cines



TE SIENTES MÁS
AUTOSUFICIENTE.



TE CUIDAS MÁS PORQUE
ESTÁS EN EL MERCADO.



Y DISFRUTAS MÁS DE TUS AMIGAS (SOLTERAS)



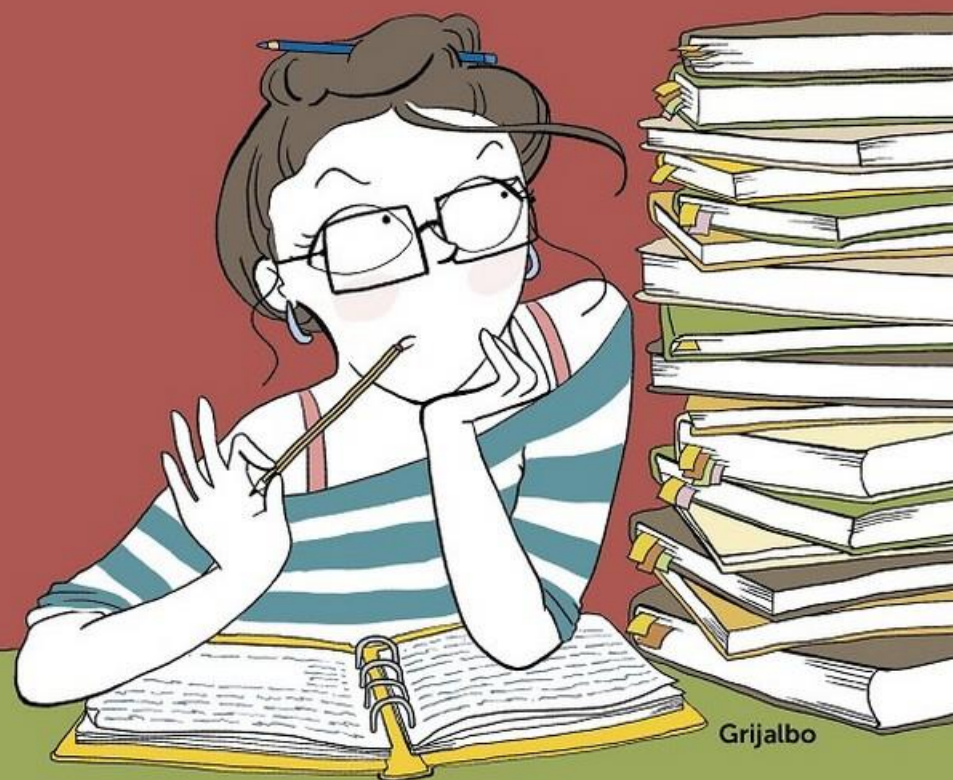
HASTA QUE
EL AMOR...
OS SEPARE

MODERNA
DE PUEBLO

UNA HISTORIA DE MAESTRA DE PUEBLO
ILUSTRADA POR CRISTINA PICAZO

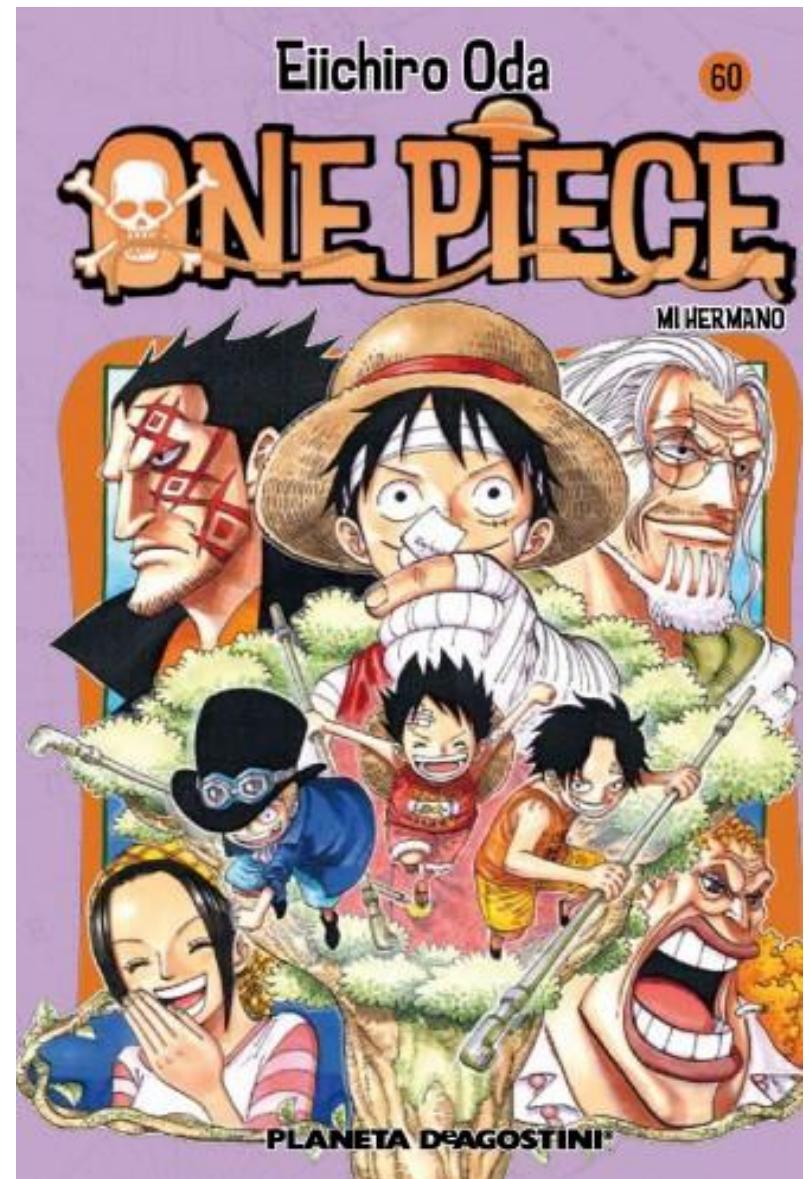
Maestra de pueblo

ESTADO CIVIL: OPOSITORA

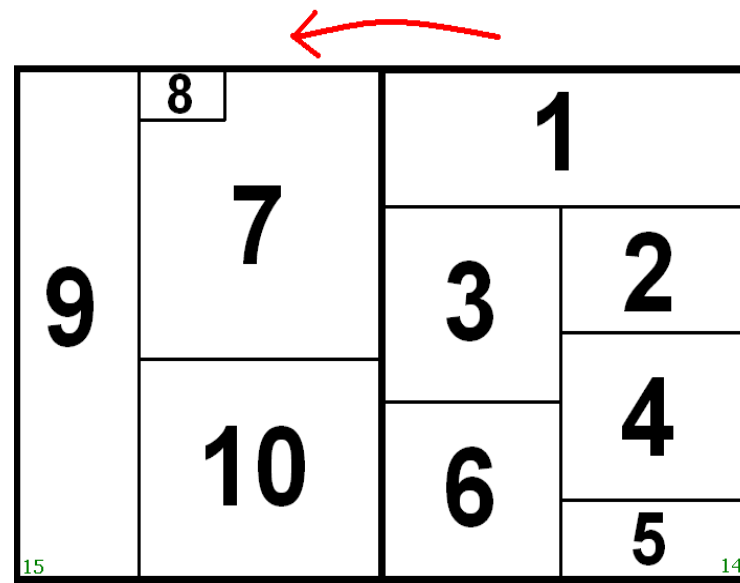


En América Latina también se produjo un gran resurgimiento, destacando creaciones del argentino **QUINO** como Mafalda, a partir de 1964.





EL MANGA



CÓDIGOS
TOTALMENTE
DIFERENTES
DENTRO DE UN
FORMATO
MUY SIMILAR

En 1988, gracias al éxito de las series de anime el cómic japonés empezó a difundirse internacionalmente.

Actualmente, **el manga** se ha consolidado en la sociedad occidental, llegando a ser imitado por autores estadounidenses y europeos y dando lugar a movimientos como el amerimanga o la nouvelle manga.

Tagosaku to Mokube no Tokyo Kenbutsu, considerado el primer manga de la historia. Obra del artista Rakuten Kitazawa, del año 1902.

CÓDIGOS
TOTALMENTE
DIFERENTES
DENTRO DE UN
FORMATO
MUY SIMILAR



Q 五条先生は
どうしていつも目隠しを
付けてるんですか?

いい質問だね

顔出していると
世の女の子達が片っ端から
僕に惚れまくって
困っちゃうわけ

殴りたいその笑顔

性格の悪さが顔面に
滲み出てるぞ悟

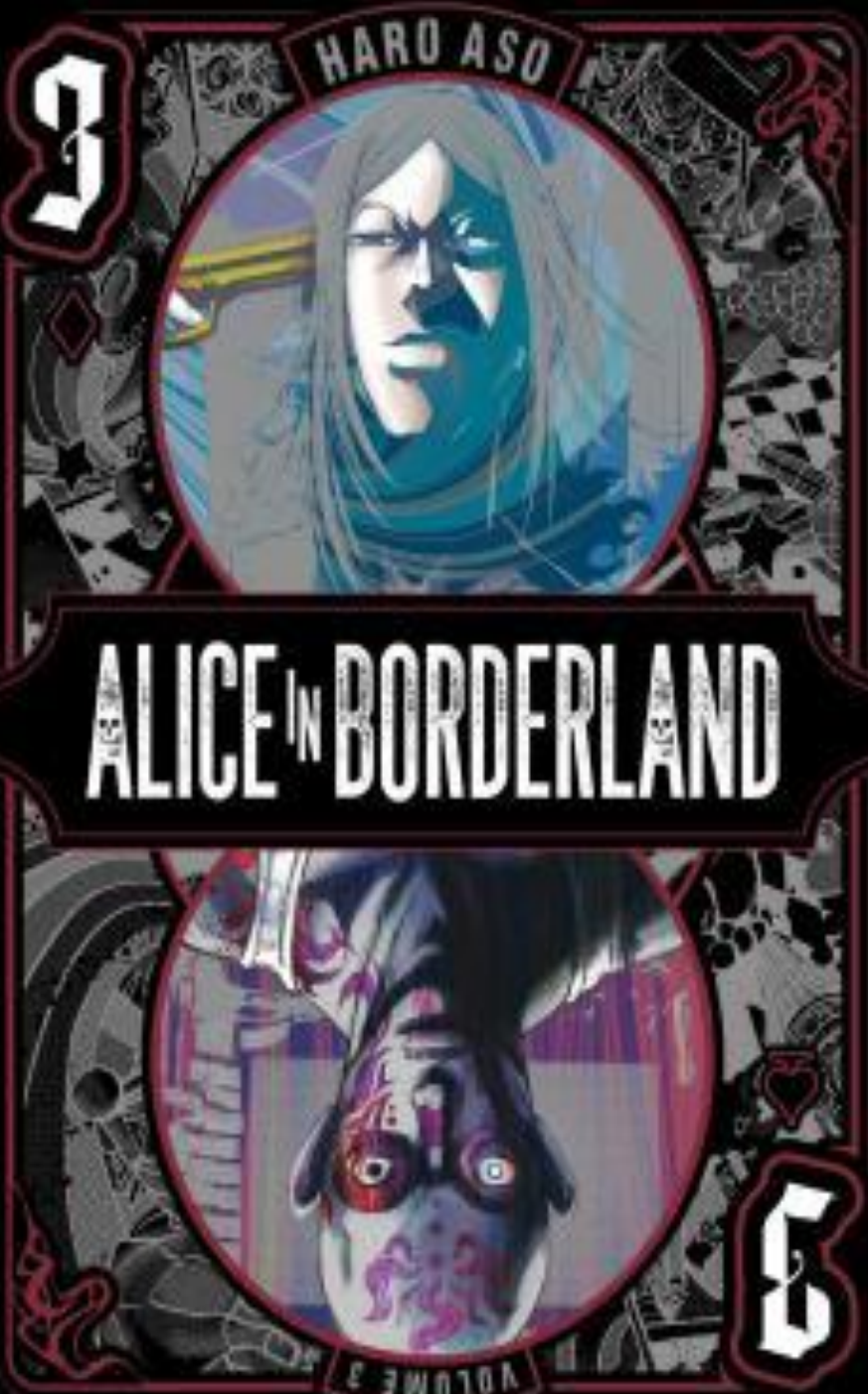
ニヤけたツラ晒すな
メシが不味くなる

こんなカッコイイのに
ここまで嫌われてるって
逆にすげえな!
さすが先生!!

高専で
誉めてくれるの
悠仁だけだよ...

別にそれ
誉めてねえだろ





El manga se clasifica en función del segmento de población al que se dirigen. Para ello usan términos japonés como los siguientes:

KODOMO MANGA, dirigido a niños pequeños.

SHŌNEN MANGA, dirigido a chicos adolescentes.

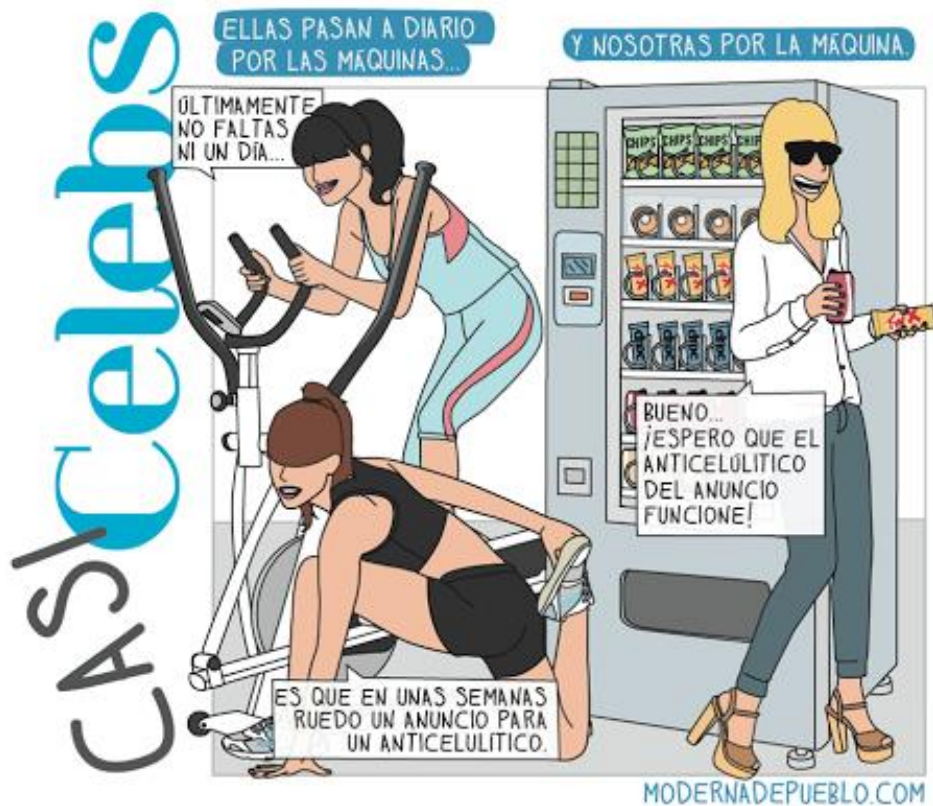
SHŌJO MANGA, dirigido a chicas adolescentes.

SEINEN MANGA, dirigido a hombres jóvenes y adultos.

JOSEI MANGA, dirigido a mujeres jóvenes y adultas.

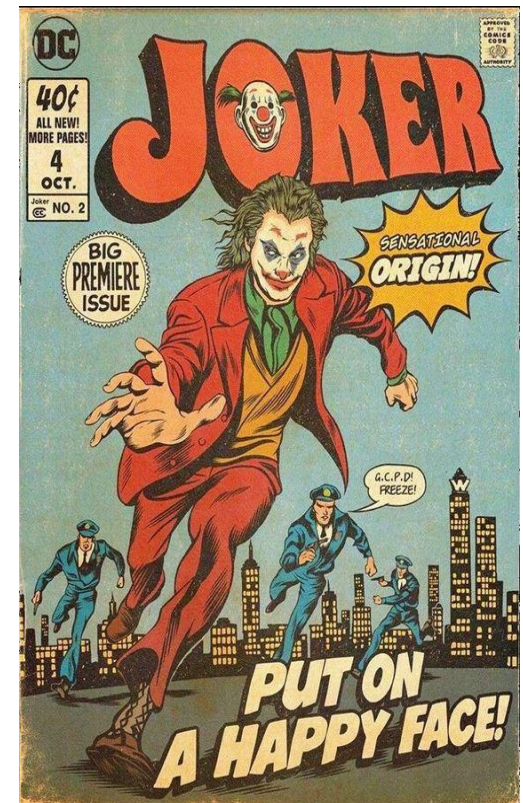
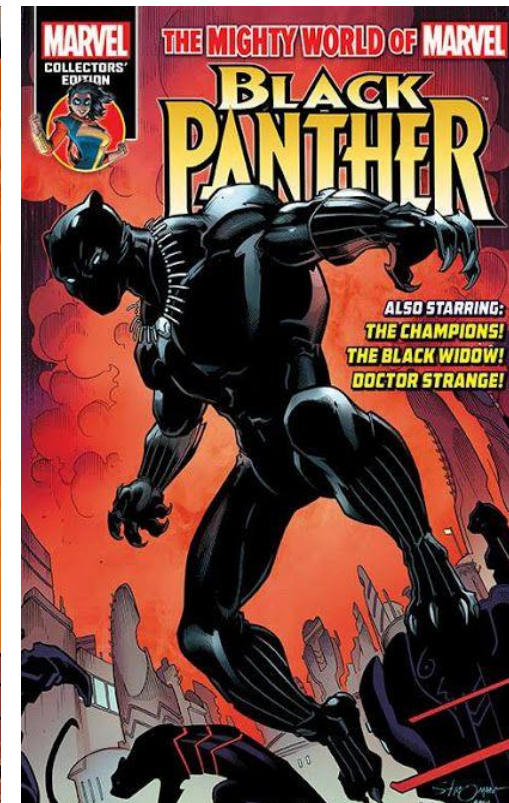
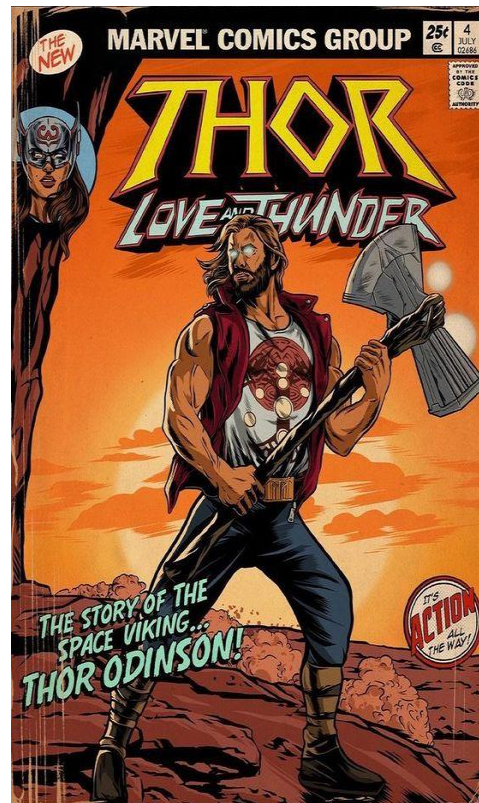
CONCLUSIONES

Está relacionado con los *mass media* de la sociedad actual. Los cómics comienzan a adoptar sus características más convencionales al mismo tiempo que el cine, adquiriendo una entidad y autonomía estética peculiar gracias al vehículo periodística que utilizan.





En la mayoría de los casos, no se cataloga el cómic como arte, siendo un **género subestimado** por gran parte del público. Pero, nada más lejos de la realidad, los libros de historietas **actualmente disfrutan de un renacimiento en la cultura contemporánea**, gracias en gran parte al éxito de las películas de superhéroes de gran éxito.



SOCIEDAD = EDUCACIÓN

y para bien o para mal, nuestra sociedad está plagada de imágenes



En este sentido, hay que tener en cuenta que, el alumnado debe ser **instruido en alfabetización visual y recibir formación específica** (¡no todo vale!), lo que, a su vez, les ayudará en una mejor y más profunda interacción con el mundo que les rodea, desarrollando un **pensamiento crítico**.



PROPUESTA DIDÁCTICA



El mundo de los cómics es, sin duda, un gran aliado con el que trabajar en el aula.

Expresiones faciales - Dibujo de Daif



Normal

Feliz / Riendo

Ira / Enfado

Tristeza



Miedo

Sorpresa

Pensando

Otra



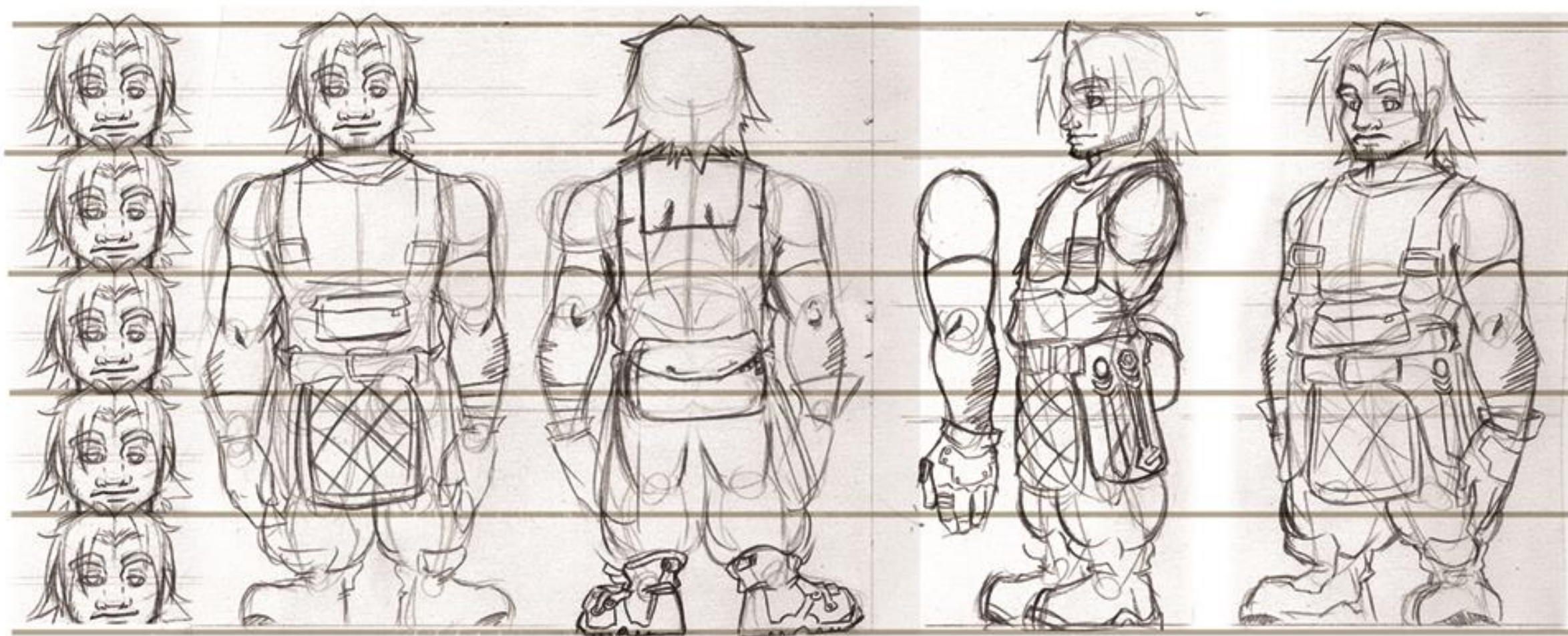


PROCESO CREATIVO

- 1. Guion:** desarrollo escrito de la trama
- 2. Guion técnico:** descripción de las escenas o viñetas.
- 3. Diseño de personajes principales y entornos.** Se recomienda para esta fase buscar referencias de otros cómics o incluso de películas.
- 4. Story board,** es lo que trataremos en este punto. Es como un boceto con los esquemas de qué vamos a dibujar y como vamos a distribuir las viñetas, personajes, globos, cartelas, etcétera.
- 5. Dibujo del cómic** por medios analógicos. Dibujo acabado a lápiz ya bien hecho.
- 6. Entintado.** Se puede hacer por medios analógicos o por medios digitales si escaneamos el punto
- 7. Difusión.** Se puede hacer mediante impresión o subiéndolo a páginas web.

Además de cubrir muchas de los contenidos curriculares transversales con la asignatura EPVA.

PROYECTOS INTERDISCIPLINARES



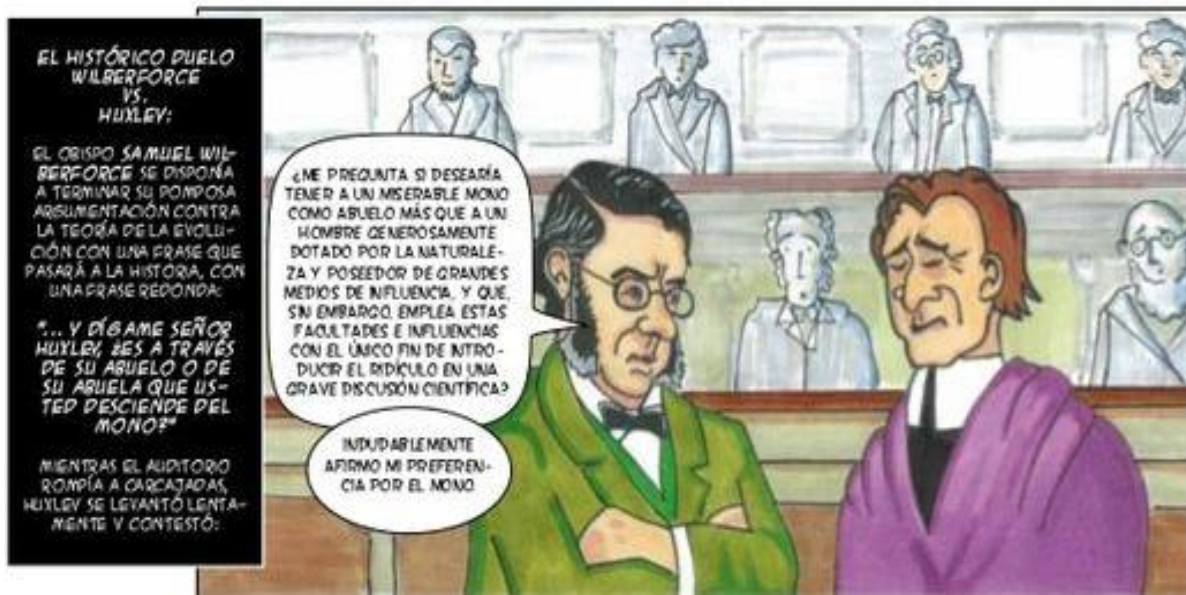
HISTORIA DEL ARTE EN CÓMIC
VOLUMEN 3

PEDRO CIFUENTES

RENACIMIENTO



EL CÓMIC, TIENE UN **POTENCIAL INMENSO** DESDE EL PUNTO DE **VISTA DIDÁCTICO.**



HABILIDADES Y COMPETENCIAS

SIGLO XXI

PROYECTOS
INTERDISCIPLINARES

@PROFESORAARTE.SECUNDARIA

EDUCACIÓN ARTÍSTICA
MOTIVACIÓN

Despertar curiosidad
Interés y esfuerzo
Lograr una meta
Autoestima

RENDIMIENTO ACADÉMICO

Esto implicará tanto conocer el funcionamiento del **lenguaje visual en los cómics o novelas gráficas**, como aprender a utilizar el potencial de este para la creación de sus propios contenidos.



La utilización de este recurso didáctico, además, facilita la **motivación**, la estimulación y la sensibilidad del alumnado hacia temas concretos, pudiendo trabajar en el aula cualquier tema transversal que se desee, al tiempo que favorece la creatividad y el autoaprendizaje.