

EL CÓMIC

Imprimibles y recortables



@elbolsillodelazarillo



EL CÓMIC

El cómic es una **serie o secuencia de viñetas** que cuenta una historia de forma visual. Al mezclar **lenguaje icónico y textual**, es un gran recurso didáctico por su carácter dinámico. Reproducir y/o crear historietas es una fuente de motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje y fomenta la lectura a través del cómic.

Asimismo, en el cómic se pueden trabajar muchos aspectos lingüísticos: los **elementos de la narración** (narrador, personajes, espacio, tiempo y puntos de vista), **secuencias discursivas** como la narración, el diálogo, el monólogo y la descripción; las **propiedades textuales** (coherencia, cohesión, adecuación), la elaboración de un **guion** previo al diseño de nuestro cómic y la **ortografía**, entre otros.

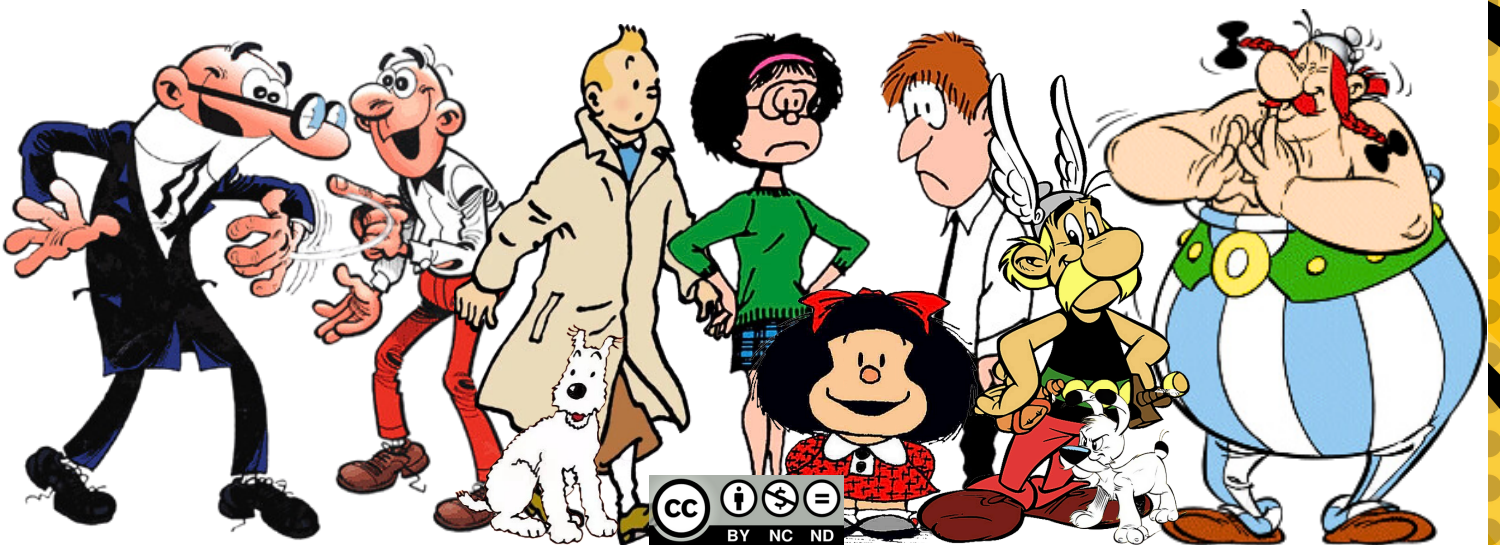
ELEMENTOS DEL CÓMIC



PERSONAJES

En un cómic aparecen tanto **personajes principales** como **secundarios**. Muestra a los personajes con sus atributos físicos característicos y con los **animales** que los acompañan. Por ejemplo: Obélix junto con su perrito Ideafix o Tintín con su perro Milú.

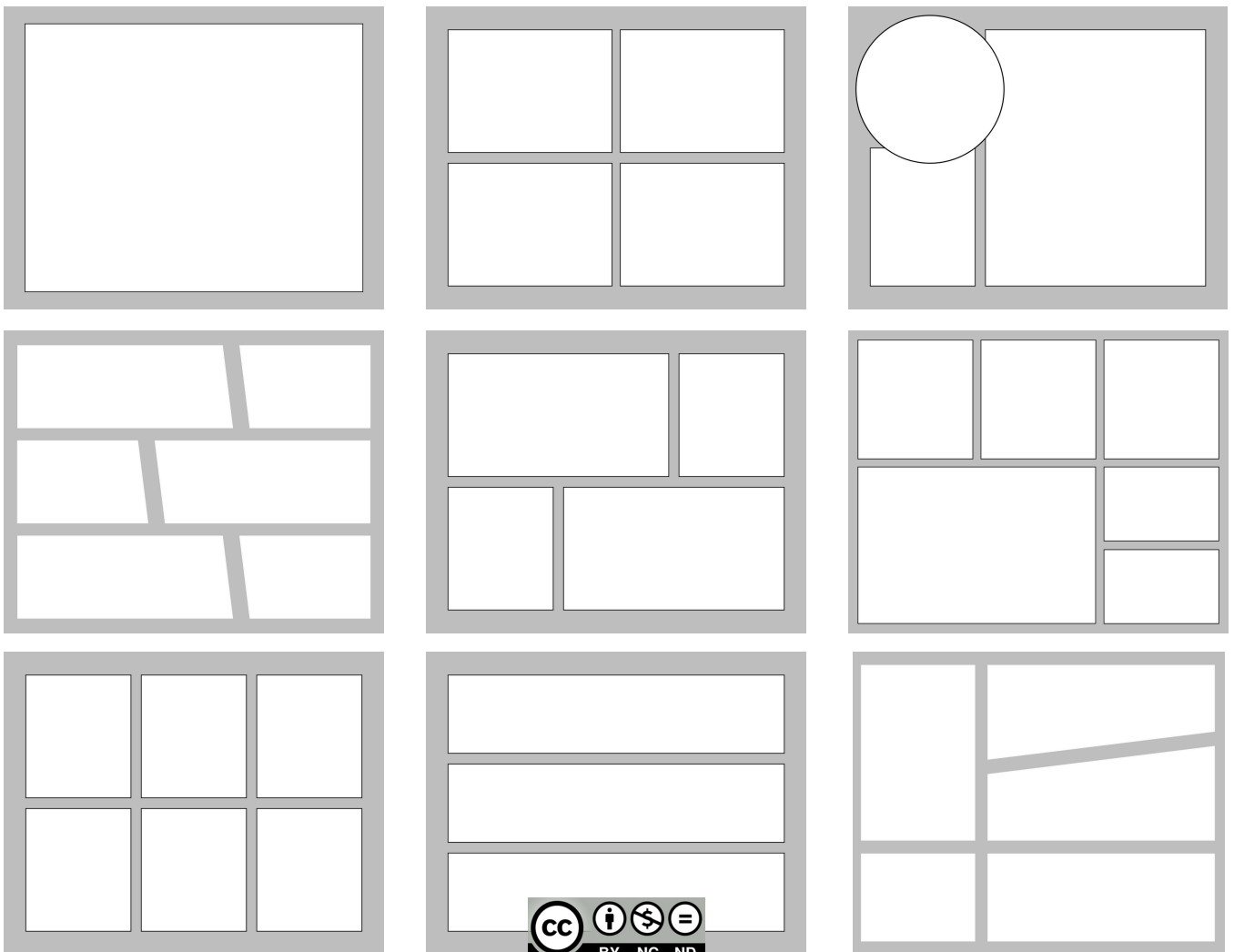
A la hora de escoger los **atuendos, objetos y decoración**, ten en cuenta que deben estar **ambientados en la época**. Por ejemplo, en el caso de Astérix y Obélix (época romana), deben aparecer plumas para escribir en lugar de bolígrafos; candiles y lámparas de aceite en lugar de lámparas eléctricas; relojes de arena en lugar de relojes mecánicos o electrónicos; espadas y lanzas en lugar de pistolas, etc. En el caso de ser una época antigua, no añadas elementos modernos que en aquel tiempo no existían.

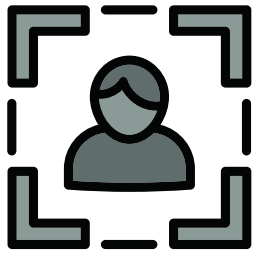


VIÑETAS

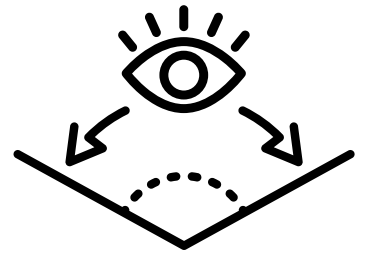
Las viñetas son **recuadros delimitados por líneas** donde se representa, mediante la mezcla de imágenes y texto, un **instante de una historia**.

En las páginas de tu cómic han de aparecer diferentes escenas (con y sin texto), escenarios, personajes, narrador, diálogos, acciones... Una página puede estar compuesta por **una sola viñeta** o por **múltiples viñetas** (de distintas formas y tamaños).



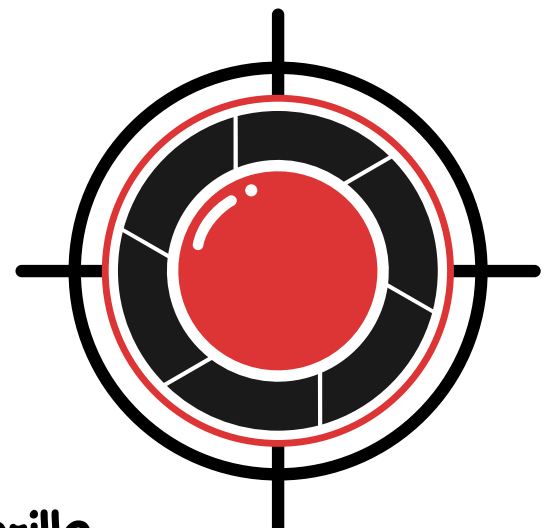
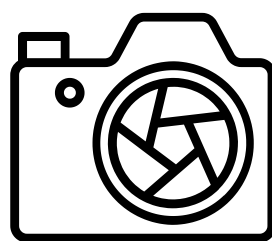
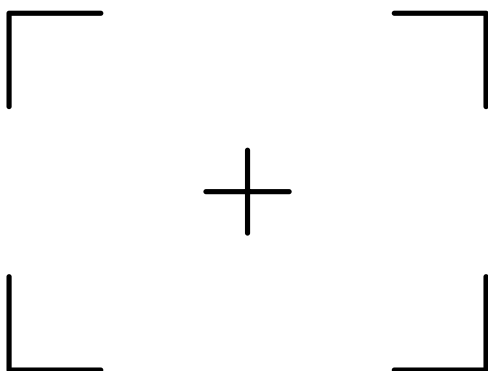


ÁNGULOS



Los ángulos son los **diferentes puntos de vista de una escena**.

- **Plano general**: vista escénica amplia (figuras y elementos).
- **Plano entero**: muestra la figura entera (con o sin contexto).
- **Plano medio**: muestra la figura de la cabeza a la cintura.
- **Plano medio corto**: muestra la figura de la cabeza a la mitad del torso.
- **Primer plano**: muestra el rostro (y los hombros).
- **Plano detalle**: destaca de muy cerca un elemento que en otro plano podría pasar desapercibido (objeto, atributo, gesto, mueca...).



@elbolsillodelazarillo

ÁNGULOS

Plano general



Plano entero



Plano medio



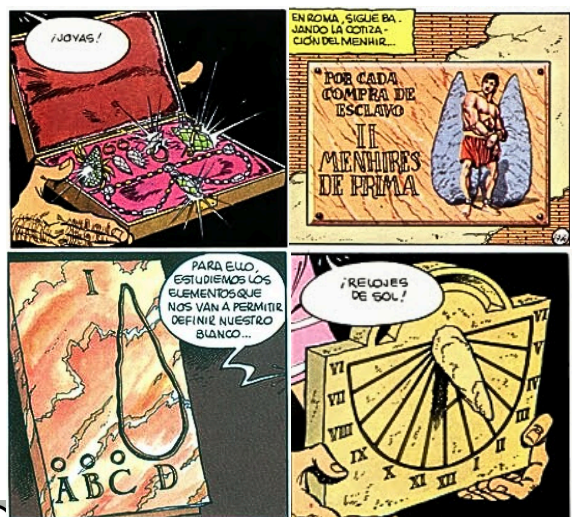
Plano medio corto



Primer plano



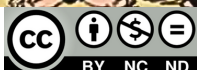
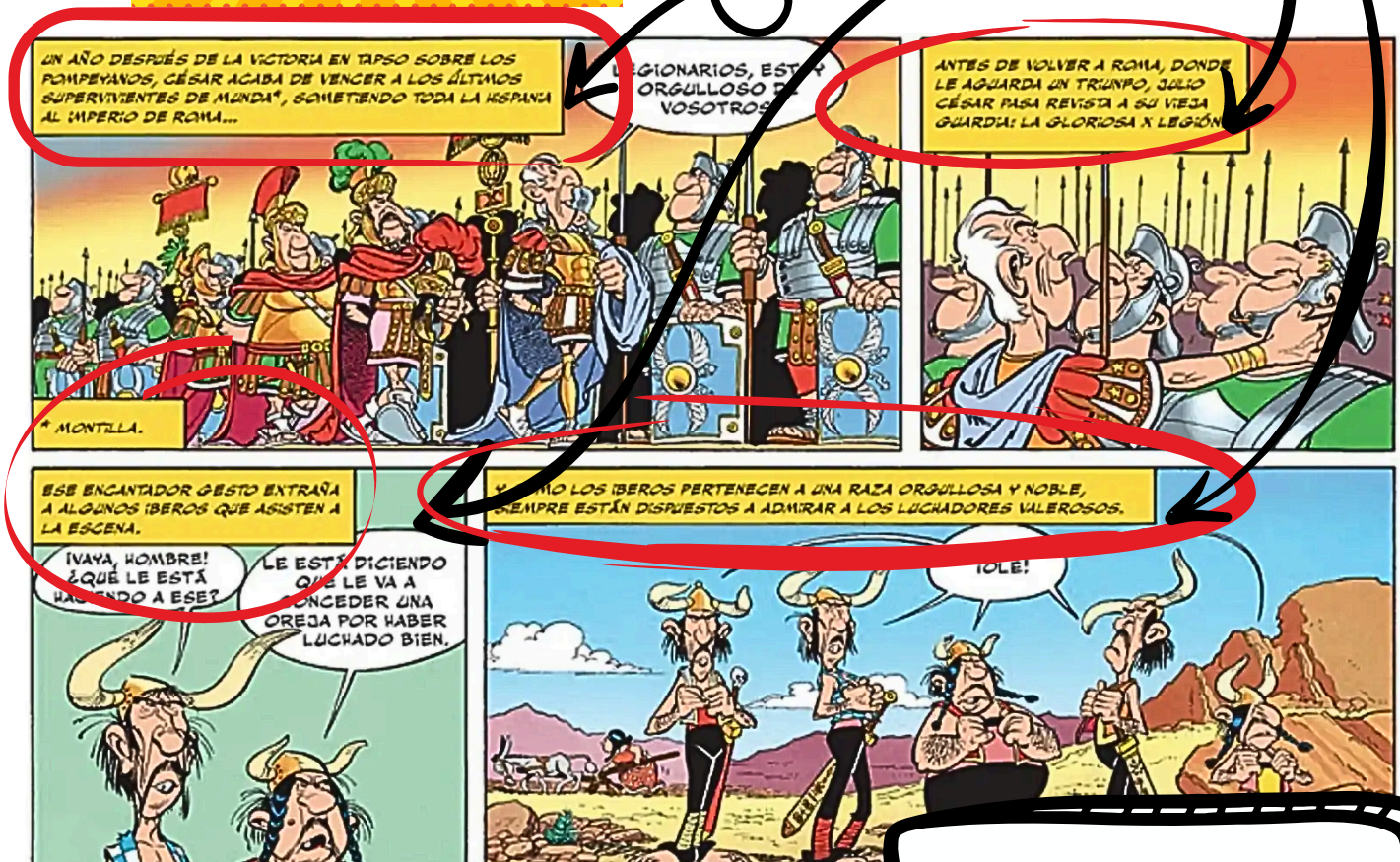
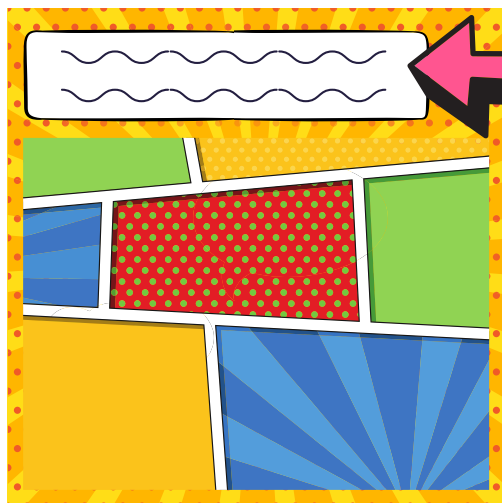
Plano detalle



CARTELA O CARTUCHO

Es la **voz del narrador** que describe o explica una situación o acción de la historia. Normalmente, se sitúa en la **parte superior de la viñeta** en forma rectangular y en horizontal.

Ejemplos de cartela o cartucho



@elbolsillodelazarillo

GLOBOS O BOCADILLOS

Son los **espacios circundados por una línea** que contienen las **palabras o pensamientos de un personaje**. Pueden ser:



INTERJECCIONES Y ONOMATOPEYAS

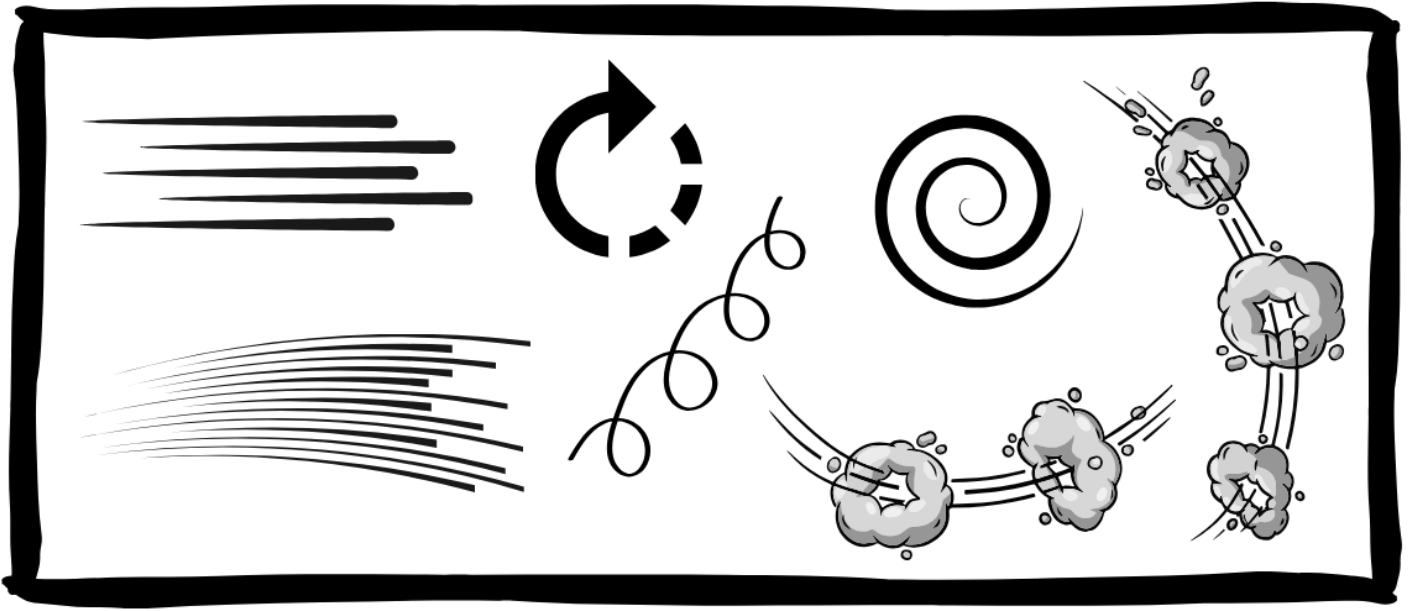
Siempre se escriben **entre exclamaciones**.

- **Interjecciones**: palabras que expresan impresiones o sentimientos como ¡Ah!, ¡Eh!, ¡Oh!, ¡Uy! o ¡Dios mío!
- **Onomatopeyas**: palabras que imitan sonidos como ¡Bam!, ¡Boom!, ¡Bang!, ¡Boing!, ¡Tic tac!, ¡Toc toc!, ¡Ops!, ¡Plash!, ¡Puf! o ¡Pum!



@elbolsillodelazarillo

LÍNEAS CINÉTICAS



Son líneas que reproducen la **dirección del movimiento** (horizontal, vertical, circular, en espiral).

METÁFORAS VISUALES



Son **imágenes, iconos, símbolos o signos** que representan una **idea, pensamiento o sentimiento**.



@elbolsillodelazarillo