# EL CÓMIC

### Introducción

A finales del siglo XIX nace este género narrativo. Se desarrolló, sobre todo en Europa y en América. En Europa son muy conocidos los personajes Asterix y Tintín. En España tenemos a Jabato., El Guerrero del antifaz, El Capitán Trueno, Mortadelo y Filemón...

Este género se desarrolló mucho en el siglo XX debido al sistema de entregas semanales que existían. Los jóvenes de aquella época eran grandes lectores de cómics. Actualmente hay buenos dibujantes de cómic pero pocos editores que se arriesguen a publicarlos, pues hay pocos jóvenes consumidores, quedan sólo algunos grupos de adultos como coleccionistas.

## ¿Qué es el cómic o historieta gráfica?

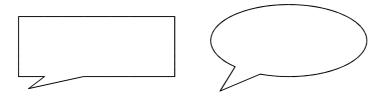
Un cómic o historieta gráfica es una narración con una secuencia narrativa representada por dibujos acompañados de textos.

### Estructura del cómic

El autor de un cómic organiza una historia en espacio o recuadros llamados viñetas.

- Cada viñeta, o cuadro de la historieta, combina los gráficos con lo narrativo, el dibujo, los textos narrativos, los diálogos y onomatopeyas.
- Los textos narrativos suelen ser breves y van colocados en la parte superior de la viñeta. Nos sitúan la historia: el lugar, el momento, el acontecimiento...
- Los diálogos aparecen encerrados en una línea llamadas globos o bocadillos, son normalmente una forma geométrica y poseen un apéndice señala al personaje que habla.

## Hay distintos tipos de bocadillos



Estos dos indican

habla normal

Este indica pensamiento



Los bocadillos situados arriba y a la izquierda se leen primero y así hasta el situado más abajo y a la derecha que se leerá el último



 Las onomatopeyas: en las historietas, las onomatopeyas son representaciones gráficas de sonidos. Se interpretan según su tamaño y la manera en que se dibujen. Algunas onomatopeyas proceden del inglés, "to boom" (dar estampido), "to ring" (sonar el timbre), "crash" (choque) etc...



• Lee el cómic: REFLEXIONES DE UN OFICINISTA		
Haz después un resumen del argumento de cómic que vas a leer.		
	0,2	





A MI PADRE TAMPOCO LE GUSTABAN LOS FINES DE SEMANA.

MAÑANA SÁBADO APROVECHAREMOS PARA LIMPIAR LA CASA. LLIEGO VAMOS A COMER CON MI HERMANA, Y POR LA TARDE...

ESTOO... NO VA A PODER SER, ¿EH?



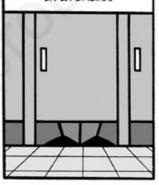
CREO QUE...
TENGO QUE...
HACER HORAS
EXTRA. SI, ESO.
HORAS EXTRA.



APROVECHO PARA HACER TODO LO QUE NO PUEDO HACER ENTRE SEMANA... VEO LA TELE... LEO EL PERIODICO... ESAS COSAS.



UN VIERNES POR LA TARDE ME ESCONDI EN LOS LAVABOS PARA PASAR EL FIN DE SEMANA EN LA OFICINA.



EL PROBLEMA ES QUE NO PUDE SALIR DE ELLA HASTA QUE ABRIERON EL LA TUVE QUE ALIMEN-TARME DE LAS CHUCHERÍAS DE LA MÁQUINA DE SNACKS.



DE TODAS FORMAS, ESTE FIN DE SEMANA SERÁ DIFERENTE. SI NO PUEDO IR A LA OFICINA EN FIN DE SEMANA...



...SERÉ YO EL QUE LLEVE LA OFICINA A CASA.



#### • Lee el siguiente cómic



NUNCA IMAGINÉ CUÁNTO PODRÍA LLEGAR A ECHAR DE MENOS EL AROMA DEL TYPEX RECIÉN UNTADO EN EL PAPEL.



ORDENAR LOS CANALES ALFABÉTICAMENTE Y POR HORARIO DE EMISIÓN NO ES LO MISMO QUE PREPARAR EL ESTADILLO DE VENTAS SEMANAL.



FREGAR LOS PLATOS ES DIVERTIDO, PERO NO TANTO COMO LA TRITURADORA DE PAPEL.



MAMÁ, SI ME BUSCAS ES-TARÉ EN MI



A MÍ ME QUEDA ALGO DE ROPA POR



AQUELLO SÓLO PODÍA SIGNIFICAR UNA COSA... FUI CORRIENDO A LA HABI-TACIÓN... Y ALLI ESTABA...



MI TRAJE DE A DIARIO. LIMPIO. PLANCHADO.



EL FIN DE SEMANA HABÍA PASADO..., JY YO APENAS ME HABÍA ENTERADO!



LUNES, CHICOS?

• Ahora v	as a diseñar tú un cómic.
Primero debes	as a diseñar tú un cómic. inventar una situación y un diálogo entre dos personajo cuatro viñetas.Hazlo aquí.
Primero debes Reapártelo en	inventar una situación y un diálogo entre dos personajo
Primero debes	inventar una situación y un diálogo entre dos personajo
Primero debes Reapártelo en	inventar una situación y un diálogo entre dos personajo
Primero debes Reapártelo en 1º VIÑETA	inventar una situación y un diálogo entre dos personajo
Primero debes Reapártelo en 1º VIÑETA	inventar una situación y un diálogo entre dos personajo

Título :		