

BLOQUE 8: IMAGINAMOS HISTORIAS E INVENTAMOS PERSONAJES.

TEMA 1: NARRANDO

1. LA NARRACIÓN Y SUS ELEMENTOS

Una narración es un tipo de texto que cuenta una historia que puede ser real o ficticia que le sucede a unos personajes en un tiempo determinado.

Las narraciones se pueden hacer de forma oral o por escrito. Por ejemplo, cuando contamos una anécdota a nuestros amigos o alguna historia cotidiana, estamos haciendo una narración oral. También, cuando escribimos un diario o cuando un escritor hace una novela, estamos ante una narración escrita. Incluso puede haber narraciones hechas con imágenes, como un cómic o una serie de televisión.

Los elementos de la narración.

1. En todos estos casos necesitamos la presencia de **un narrador**. Éste será el que cuente lo que sucede en la narración.

Ahora bien, el narrador puede contar los hechos en diferentes personas gramaticales:

- El narrador en **primera persona** puede ser el protagonista o un personaje que cuenta la historia. Por ejemplo: No entendí lo que me quiso decir.
- El narrador en **tercera persona** que cuenta lo que le sucede a los personajes y no participa en la historia. Ejemplo: Era una persona muy poco sincera que no hablaba con sus vecinos.

2. Los **personajes** que aparecen en la historia pueden ser principales o secundarios según su importancia en la historia que se está contando. Dentro de los principales podemos hablar del protagonista, que es el más importante de la historia y el antagonista, que es el que actúa en contra del anterior.

3. El **tiempo** en el que transcurre la historia se puede situar en el presente, pasado o futuro.

4. El **espacio** o el lugar donde se desarrolla la historia puede ser real o ficticio.

5. La **historia** es el conjunto de hechos que se cuentan, que puede seguir un orden cronológico o no.

2. EL SINTAGMA. SUS TIPOS Y SUS CONSTITUYENTES.

El sintagma es una palabra o grupo de palabras que forman una unidad y desempeñan una misma función. También se le llama grupo.

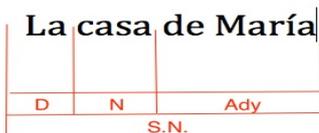
TIPOS DE SINTAGMAS

Dependiendo de la categoría gramatical de la palabra que actúa como núcleo podemos diferenciar distintos tipos de sintagmas:

SINTAGMA O GRUPO NOMINAL (SN) o (GN): cuyo núcleo es un nombre o un pronombre. Tiene la siguiente estructura:

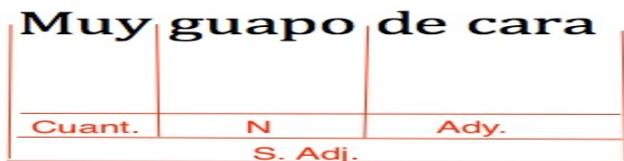
(Determinantes) + Núcleo + (Adyacentes)

Como ves tanto los determinantes como los adyacentes aparecen entre paréntesis, esto es porque pueden aparecer o no. Ejemplo:

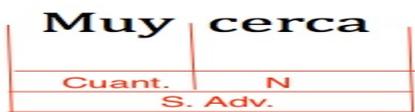


SINTAGMA O GRUPO ADJETIVAL (S. Adj.) o (G. Adj.): cuyo núcleo es un adjetivo. Tiene la siguiente estructura:

(Cuantificador) + Núcleo + (Adyacentes)



SINTAGMA O GRUPO ADVERBIAL (S. Adv.) o (G. Adv.): cuyo núcleo es un adverbio. Tiene la misma estructura que el anterior. Ejemplos:



SINTAGMA O GRUPO VERBAL (S.V.): cuyo núcleo es un verbo. Su estructura es:

Núcleo + (Complementos)



SINTAGMA O GRUPO PREPOSICIONAL (S.Prep.): es un sintagma diferente a los anteriores pues su núcleo no es la preposición sino que hace de Enlace (E) de un Término (T) que suele ser un Sintagma. Por lo tanto su estructura es:



3. DIPTONGOS, TRIPTONGOS E HIATOS

En este bloque de ortografía, estudiaremos algunas cosas nuevas y repasaremos otras que ya conoces. En primer lugar hay que recordar qué vocales son abiertas y cuáles son las cerradas:

Así, podemos decir que tenemos dos vocales cerradas y tres abiertas, teniendo en cuenta que las medias se incluyen en las abiertas.

Tenemos un **diptongo** cuando se unen dos vocales cerradas o una cerrada y una abierta en una misma sílaba. Ejemplos: cam- biar, eu-ro, sa-bia, viu-da, ciudad.

Tenemos un **triptongo** cuando se unen tres vocales pronunciadas en la misma sílaba: vocal cerrada + vocal abierta + vocal cerrada, siempre que las cerradas no sean tónicas. Ejemplo: guau, a- cu-ciáis

Tenemos un **hiato** cuando dos vocales juntas se pronuncian en diferentes sílabas. Se dan los siguientes casos:

- Dos vocales abiertas: ca-o-ba
- Dos vocales cerradas iguales: chi-i-ta
- Vocal abierta+cerrada o viceversa, cuando la cerrada sea tónica: pa-ís, dí-a, ba-úl

Si todavía no lo tienes muy claro, puedes ver el siguiente vídeo:

REGLAS DE ACENTUACIÓN DE DIPTONGOS Y TRIPTONGOS:

Los diptongos y triptongos llevan tilde si lo piden las reglas generales de acentuación, por ejemplo, ca-mión lleva tilde porque es una palabra aguda y acaba en -n.

Se coloca la tilde en:

- Si el diptongo está formado por abierta+cerrada (y viceversa) y tiene que llevar tilde, siempre se coloca sobre la vocal abierta. Ejemplo: bai-léis, hués-ped.
- Si el diptongo está formado por dos vocales cerradas y tiene que llevar tilde, siempre se coloca sobre la segunda vocal. Ejemplo: cuídate.
- Si el triptongo debe llevar tilde esta se coloca siempre sobre la vocal abierta. Ejemplo: co-lum-piáis.

TEMA 2 FORMACIÓN DE PALABRAS

1. ORIGEN DEL LÉXICO CASTELLANO.

Seguro que has oído muchas veces decir que **el español procede del latín**. Eso es verdad, pero un poco a medias. Antes de la llegada de los romanos a nuestra península aquí se hablaban distintas lenguas. Estas lenguas fueron desapareciendo, poco a poco, en la medida en que el latín se iba imponiendo. Sin embargo, no desaparecieron del todo. Hoy día aún quedan palabras del período **prerromano** que están muy arraigadas en nuestra lengua, como por ejemplo *perro*.

Los **romanos** llegaron a la península en el 218 a.C. y trajeron una cultura diferente a la que había aquí. Además venían hablando una lengua diferente, el latín. Esta se fue mezclando con la que hablaban las personas que habitaban la península ibérica. Pero el vocabulario procedente del latín fue muy importante, ya que nos trajeron muchos conocimientos sobre ganadería, agricultura o industria que requería el uso de palabras concretas para nombrar realidades nuevas.

Sin embargo, el latín no se introdujo igual en todas las zonas peninsulares, ya que aquí se hablaban también lenguas distintas. Así apareció un latín que se hablaba de forma diferente en las distintas zonas. Este latín fue evolucionando hasta lo que conocemos como **lenguas romances** en la Edad Media.

En el 409 se iniciaron en la península ibérica las invasiones de los pueblos germánicos que venían del norte de Europa y después de otros invasores, también germánicos, los **visigodos**. La herencia de vocabulario germánico no fue muy grande. Solo quedan algunas palabras tales como espía, ganar o Fernando.

En el 711 se produce la invasión árabe que llegó prácticamente a todo el territorio peninsular, a excepción de un pequeño reducto en el norte. La influencia del árabe en nuestra lengua fue muy grande, siendo, después del latín, la lengua que más influye en el castellano

2. PROCEDIMIENTOS DE FORMACIÓN DE PALABRAS

Ya hemos visto cómo poco a poco se fue creando y enriqueciendo nuestra lengua a lo largo de los siglos. Sin embargo hoy en día sigue ampliándose el español con palabras nuevas. ¿Por qué? Porque siguen apareciendo nuevas realidades, nuevas cosas a las que hay que nombrar. Para ello las lenguas tienen sus propios mecanismos para formar nuevas palabras. Veamos cuáles son los más comunes en español.

Dependiendo del número y tipo de morfemas que componen una palabra hablamos de palabras simples, derivadas, compuestas o parasintéticas. Las palabras simples son que aquellas que sólo tienen un lexema o raíz y unos morfemas flexivos:

palabra simple = **lexema** + **morfemas flexivos**

árbol - **es**

Veamos los demás tipos de formación de palabras:

- **DERIVACIÓN:**

Es un procedimiento que consiste en unir a una base lexemática o lexema unos morfemas derivativos:

palabra derivada = **lexema** + **morfemas derivativos**

cas – **erío** A la palabra derivada, a su vez, se le pueden unir morfemas flexivos:

cas - **erío** - **s**

Los morfemas derivativos se clasifican por su posición con respecto al lexema en:

- prefijos: si se encuentran antes del lexema: **re** - **volver**
- sufijos: si se encuentran detrás del lexema: **cam** - **ita**

- **COMPOSICIÓN:**

Consiste en unir más de un lexema para formar una nueva palabra:

palabra compuesta = **lexema** + **lexema**

Dentro de la composición podemos encontrar tres tipos:

- Cuando los dos lexemas se han **unido completamente** y funciona a todos los efectos como una sola palabra presentando un sólo acento de intensidad: lavavajillas.
- Cuando los dos lexemas no se encuentran totalmente fusionados y aparecen con un **guión** entre ellos. En este caso cada uno mantiene su acento y cada uno puede llevar tilde siguiendo las reglas generales de acentuación: teórico-práctico.
- Cuando los dos lexemas se encuentran **separados**, como palabras independientes, pero de forma conjunta designan una nueva realidad: portero automático

Este último caso puede presentar problemas. Lo aclararemos un poco. Cuando nosotros hablamos de que en mi casa hay un portero automático nadie piensa que en el portal hay un robot que le va abriendo la puerta a la gente, es decir, la palabra portero ha perdido su significado al unirse a automático para designar a un aparato que se coloca al lado de la puerta de entrada del edificio y que conecta con cada piso. El mecanismo para saber de un par de palabras están unidas por composición o no es intentar poner alguna palabra en medio de ellas. Así en portero automático, no cabría decir *portero muy automático** o *portero altamente automático**, lo mismo ocurre en otros casos como "guerra civil" o "hilo musical".

- **PARASÍNTESIS:**

En primer lugar hay que decir que existen dos tipos de parasíntesis:

1) Es un procedimiento de formación de palabras por el que se forman a partir de la unión de **composición y derivación a la vez** en una misma palabra. Veamos un ejemplo:

siete + **mes** + **ino**

Como podemos comprobar no existe la palabra *sietemes** como tampoco existe *mesino**. Esto quiere decir que la palabra se ha formado por composición y derivación a un mismo tiempo. En este caso hablamos de parasíntesis.

2) El segundo caso es cuando a un mismo lexema le ponemos a la vez un prefijo y un sufijo, con la salvedad de que ni prefijo + lexema ni lexema + sufijo formen una nueva palabra. Ejemplo:

en + **roj** + **ecer** Como puedes ver ni *enrojo** existe ni *rojecer** tampoco.

- **OTROS MECANISMOS DE FORMACIÓN DE PALABRAS:**

Si bien los que hemos visto hasta aquí son los más usados, existen otros tipos que veremos a continuación:

- **ACORTAMIENTO:** Surge una palabra a partir de otra a la que se le elimina el final. Ejemplo: *boli*, *depre*...

- **SIGLA:** Surge por la unión de las letras iniciales de varias palabras: IPC (índice de precios al consumo)

- **ACRONIMIA:** Es una sigla que permite su pronunciación como una palabra: OVNI (objeto volador no identificado)

- **MARCAS:** Sucede cuando al objeto se le designa con el nombre de su marca comercial: DANONE (en lugar de yogur), Rimel (en lugar de máscara de pestañas)

SIGNIFICADO DE PREFIJOS Y SUFIJOS

Tanto los prefijos como los sufijos aportan un significado concreto al lexema al que se unen.

PREFIJO	SIGNIFICADO	EJEMPLO
A-	sin	anormal
Anti-	opuesto	antideslizante
Des-, de-, dis-	contrario	despropósito
Extra-	fuera de	extraoficial
Inter-	entre	interurbano
Intra-	dentro	intramuscular
Re-	volver a	repasar
Sub-	debajo de	submarino

SUFIJO	SIGNIFICADO	EJEMPLO
-ada	conjunto, abundancia	animalada
-azo/a	aumentativo	perrazo
-eño/a	parecido a	aguileño
-ero/a	oficio	panadero
-izo/a	semejante	pajizo
-ote/a	aumentativo o despectivo	muchachote
-ucho/a	despectivo	feucho
-uelo/a	diminutivo	chicuelo

2.1. Raíces prefijas y sufijas

Existen elementos que se usan para formar palabras que tienen su procedencia en el latín o el griego. Les llamamos raíces prefijas o sufijas. Se usan sobre todo en los términos científicos o humanísticos.

Algunas de estas son:

Algia (dolor): fibromialgia

Antropo (hombre): antropocéntrico

Audio (sonido): audiovisual

Cardio (corazón): cardiopatía

Fobia (rechazo): homofobia

Sofía (sabiduría): Filosofía

Filo (amor): Filología

3. ACENTUACIÓN DE PALABRAS COMPUESTAS

Cuando nos encontramos con una palabra compuesta nos podemos encontrar varios casos que hemos de tener en cuenta:

- Cuando dos palabras que se unen para formar una compuesta y la primera de ellas llevaba tilde en la palabra original, la pierde, y la segunda, si la tenía, la mantiene. Ejemplo: *decimoséptimo*.
- Cuando la palabra compuesta lleva guión mantienen las dos la tilde en el caso de que la llevaran en sus palabras de origen. Ejemplo: físico-químico.
- Los adverbios terminados en *-mente* llevan tilde o no si el adjetivo origen lo llevaba. Ejemplo: *inútilmente*, *socialmente*.
- Los verbos cuando llevan un pronombre detrás llevan tilde o no siguiendo las reglas generales de acentuación.

TEMA 3: ÉRASA UNA VEZ

1. LA PROSA LITERARIA. EL CUENTO.

Como recordarás, ya vimos en el bloque 7 el texto narrativo. Ahora vamos a profundizar en la narración literaria y especialmente en la novela y el cuento. Ya sabes que el hecho de encontrarnos con una narración implica una serie de elementos que ya vimos: unos personajes, una acción, un espacio y un tiempo. Todo esto ya lo conoces.

Pero, avanzando un poco en tus conocimientos debes de saber que existen algunos **recursos** para exponer los hechos de manera más "original". En el cine también se utilizan. Si pinchas sobre la imagen de la derecha leerás (debes prestar atención) un fragmento de la novela *El camino* (1950), de Miguel Delibes. Toda la novela transcurre durante una noche en la que el protagonista, Daniel, recuerda su infancia entre las gentes del valle en el que vive: el cura, el maestro, el herrero... Cuando se levante por la mañana partirá hacia la ciudad para estudiar Bachillerato.

- **IN MEDIA RES**, es decir, la historia comienza por la mitad. Es un comienzo en el que entramos de forma inmediata en la acción, sin presentaciones previas. Después, poco a poco, vamos conociendo lo que ha sucedido antes y lo que sucederá después. Si te has fijado bien en el texto que has leído, te habrás dado cuenta de que el autor nos introduce de lleno en la acción. Así comienza la novela de Miguel Delibes. Poco a poco iremos conociendo los detalles mediante otro recurso.
- Otras veces, se utiliza el **FLASH-BACK** o **RETROSPECCIÓN**. Seguro que recuerdas algún ejemplo en el cine. Mediante un flash-back, el personaje recuerda un hecho del pasado. Si lees entera la novela de Miguel Delibes comprobarás que se trata de los recuerdos que vienen a la mente de Daniel durante esa noche de insomnio. Te gustará.

Finalmente, no podemos dejar de hablar de los **personajes**. Como hemos visto en el tema 1 de este bloque, los personajes que aparecen en la historia pueden ser principales o secundarios según su importancia en la historia que se está contando.

- Dentro de los **principales** podemos hablar del **protagonista**, que es el más importante de la historia y el **antagonista**, que es el que actúa en contra del anterior. Pero debes de tener cuidado con identificar el protagonista con "el bueno" y el antagonista con "el malo". El protagonista puede ser bueno o malo, simplemente cumple el papel más importante de la narración. En el cuento de Caperucita, que todos conocemos, el protagonista sería la propia Caperucita y el lobo sería el antagonista.
- Los personajes **secundarios** participan también en la narración, pero en menor grado.

Además de estos dos tipos, podemos encontrar otros dos más:

- El **personaje colectivo**, que en realidad no es un sólo personaje, sino un grupo de ellos que cumplen una misma función en la narración.
- El **personaje tipo** que son personajes que responden a características muy definidas y conocidas por todos. Son especialmente habituales en los cuentos. Por ejemplo: el bueno, el gruñón, la joven bella, el envidioso...

SUBGÉNEROS DE LA NOVELA

Como sabes por lo que has estudiado hasta aquí, el triunfo de la novela se produce en el **siglo XIX**. Entonces también aparecerán **nuevos géneros narrativos** que siguen siendo un éxito en la actualidad. En el siguiente cuadro puedes ver una clasificación esquemática de los principales **subgéneros de la novela**.



REALISTA. Intenta reflejar fielmente un espacio y personajes concretos.
HISTÓRICA. Se desarrolla en un momento y un lugar del pasado.
AVENTURAS. Narra viajes, peripecias, descubrimientos, etc.
DE HUMOR. Pretende reflejar los aspectos cómicos de un tema.
NEGRA Y DE TERROR. Presenta un enigma que ha de ser desentrañado.
ROSA. Narra una historia centrada en el tema del amor.
FANTÁSTICA. Presenta ambientes y espacios imaginarios.
CIENCIA FICCIÓN. Narra historias cuya trama parte de hechos seudohistóricos.

El cuento

El **cuento literario** es una narración escrita de extensión breve que ha sido escrita por un autor conocido con una finalidad estética.

Son muchos los autores de los siglos XX y XXI que escriben cuentos literarios. Ya en el siglo XIX hubo algunos escritores que fueron abriendo camino como Kipling o Mark Twain. Pero será en el siglo XX y especialmente en Hispanoamérica cuando una gran generación de autores se dedican a cultivar este subgénero narrativo. Hablamos de autores como Isabel Allende, Borges, Horacio Quiroga o andaluces como Antonio Rodríguez Almodóvar.

Las **características** del cuento literario son las siguientes:

- Extensión breve.
- Presentan una única acción y un desarrollo rápido.
- Los personajes no son muy numerosos.

La principal diferencia con su hermana mayor, la novela, es la concentración de la acción, prescindiendo de lo innecesario a la vez que se aumenta la tensión para que el lector no desvíe la atención.

Una gran novedad que aporta el cuento literario moderno frente al clásico es el hecho de combinar los finales abiertos en los que cabe gran número de posibilidades de interpretación por parte del lector, con otros finales cerrados y sorprendentes.

2. EL CÓMIC

ANTECEDENTES

Narrar con imágenes es una técnica muy antigua. Ya desde la Antigüedad, la representación gráfica de las historias era muy habitual. En este sentido, se consideran antecedentes del cómic obras como las pinturas rupestres, las vasijas griegas o la columna trajana de Roma, en la que el emperador Trajano mandó esculpir la narración de su victoria sobre los dacios. En la Edad Media, las iglesias y catedrales se llenaron de relieves que intentaban acercar las historias bíblicas a un público analfabeto. En algunos tapices medievales se incluyen incluso textos que acompañan a las imágenes y las complementan.

ORIGENES

Pero no podríamos hablar de cómic tal y como lo entendemos hoy hasta el siglo XIX, en el que surgen en los periódicos neoyorquinos los primeros personajes, entre los que destaca **The Yellow Kid** (El Chico Amarillo), que surgió de la mano de Richard F. Outcault en 1895. Eran todavía unas viñetas muy primitivas en las que ni siquiera existían los globos o bocadillos en los que hablan los personajes. En este caso, el texto aparecía al pie de las viñetas o en el mismo traje del chico amarillo.

ESTADOS UNIDOS

Los orígenes del cómic, como hemos visto, están muy ligados a la cultura norteamericana. Posteriormente aparecerán en este país personajes como **Krazy Kat** (1911) o los conocidos Popeye y Tarzán, que aparecen en 1929.

A partir de la década de los 30 el cómic se ha popularizado enormemente en todo el mundo, con personajes como Flash Gordon o los famosos **Mickey Mouse** y el **pato Donald**, **Dick Tracy** o **la Pequeña Lulú**.

Más adelante llegarían superhéroes como **Superman** o **Batman**, así como **Fantasma**, la **Mujer Maravilla** o **Flash**.

En la década de los 50 surgirían en EEUU personajes como **Charlie Brown** o **Snoopy**, así como las historias de terror de **Cuentos de la Cripta**.

En los años 60 una nueva oleada de superhéroes llegaría de la mano de Marvel: **Spiderman**, **Los cuatro fantásticos**, el **increíble Hulk** o **X-Men** popularizarían el género una vez más.

En las últimas décadas han aparecido las novelas gráficas de Frank Miller, entre las que destaca **Sin City**, o las de Mike Mignola, como **Hellboy**.

Con un estilo más realista, destaca Art Spiegelman, que refleja los horrores del holocausto nazi en su serie **Maus**.

EUROPA

En Europa el cómic se popularizó desde muy pronto, sobre todo a partir de la publicación de **Tintín**, que surge en 1929 en **Bélgica**. De este mismo país provienen personajes tan famosos como **Spirou**, **Lucky Luke** o los **Pitufos**.

En **Francia** destaca especialmente la pareja de galos más famosa que jamás se enfrentara al imperio romano, **Astérix y Obélix**, de Uderzo y Goscinni.

Desde **Italia** nos llegarían personajes como **Corto Maltés**, creado por Hugo Pratt, o **Valentina**, una de las primeras manifestaciones del cómic erótico.

En **España**, la historieta surge con fuerza a partir de 1917, con la publicación de la revista infantil **TBO**. Más adelante llegarían personajes como **Zipi y Zape**, creados por Escobar, o **Mortadelo y Filemón**, ideados por Ibáñez, padre también de **el botones Sacarino** y **Rompetechos**.

El cómic de aventuras español tuvo su representación con personajes como **El capitán Trueno**, **El Jabato** o **El guerrero del Antifaz**.

En la actualidad, el cómic español está representado por revistas como **El Jueves** o autores como Guarnido y Canales, que con su personaje **Blacksad** han alcanzado gran popularidad.

JAPON

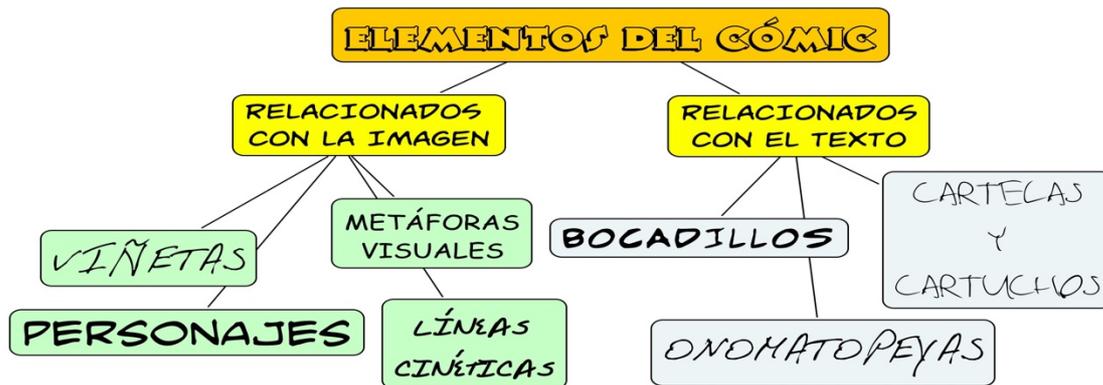
Y un recorrido por el cómic quedaría incompleto si no viajamos a Japón, que ha generado una gran industria en torno a un tipo de historieta que, con el nombre de **manga**, se ha extendido por todo el mundo. Se podría decir que fue Osamu Tezuka el que dio forma al estilo japonés desde 1945, que se popularizaría poco después gracias a otros personajes como **Astroboy** o **Akira**.

Más tarde llegarían personajes tan conocidos como **Mazinger Z** o **Goku**, protagonista de la serie *Dragon Ball* de Akira Toriyama.

2.1. Elementos de una historieta

Como hemos visto en el apartado anterior, existen multitud de cómic muy diferentes entre sí. Existen historietas de terror, románticas, de superhéroes, de aventuras, eróticas, fantásticas, históricas, bélicas, realistas, humorísticas, dramáticas. Las hay clásicas, vanguardistas, originales y rompedoras. Algunas tienen muchos textos, otras son mudas.

En definitiva, podríamos decir que el universo del cómic es muy variado, tanto que a veces puede ser confuso. Por ello, en este apartado, conoceremos mejor de qué elementos se compone un cómic: las viñetas y sus tipos, la gestualidad de los personajes, los textos, las líneas cinéticas...



LAS VIÑETAS

Como hemos visto antes, el cómic es una narración en la que se mezclan imagen y texto. Pero a diferencia de una película, en la que la imagen está en movimiento, en las historietas las imágenes son fijas, por lo que podríamos decir que cada una de las imágenes de un cómic refleja una escena de la historia. A estas imágenes las llamamos *viñetas*.

A veces, pueden aparecer solas. De hecho, en los periódicos suelen aparecer así muy a menudo. Cada periódico tiene sus propios dibujantes, que intentan reflejar la realidad del día de forma humorística.

En otras ocasiones, se agrupan tres o cuatro viñetas en una sola línea. Se trata de **lira cómica**, que también es muy frecuente en los periódicos. Son muy conocidas las tiras cómicas de Mafalda o de Garfield, por ejemplo.

La siguiente tira cómica está compuesta por tres viñetas. Como ves, existe poca variación entre las distintas escenas, ya que lo importante es el diálogo. El contenido humorístico o sorprendente se reserva para la última viñeta:



Cuando se unen varias viñetas hasta llenar una página, ya podemos hablar de historieta o cómic:

TIPOS DE PLANO

Por otra parte, las viñetas se pueden clasificar por el tipo de plano, que distingue las viñetas por el tamaño del personaje en relación con la viñeta.

Los planos habituales son:

Plano panorámico: muestra el escenario de la historia de forma amplia. A veces se tratará de un paisaje, de una ciudad,...

Plano general: se observa al personaje completo acompañado de un fragmento del espacio que lo rodea.

Plano entero: la viñeta se centra en el personaje, al que se muestra por completo.

Plano americano: los personajes se muestran desde la rodilla hacia arriba.

Plano medio: se muestra al personaje a la altura del pecho.

Primer plano: la viñeta se centra en la cara del personaje.

Plano detalle: se selecciona un elemento que ocupa toda la viñeta: un ojo, un dedo, un objeto...

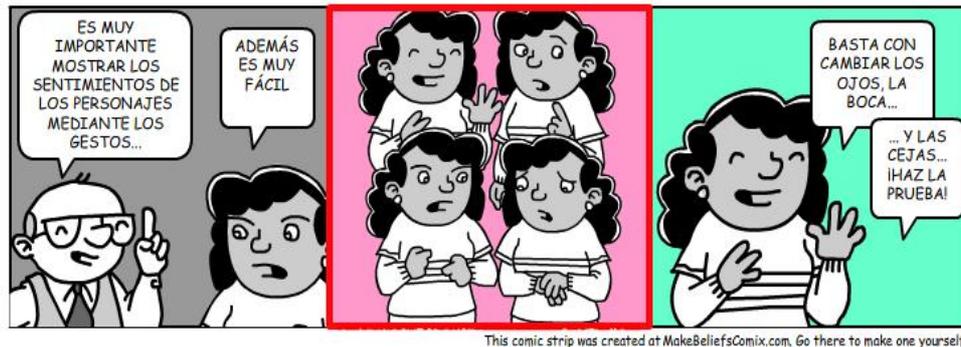
2.2. Personajes

Los personajes son la base de casi todas las historias. Por eso, los cómics los dibujan cuidando mucho su aspecto y expresividad. El diseño del personaje es uno de los elementos más importantes en la creación de un cómic.

A la hora de crear un personaje, habrá que decidir qué tipo de personaje es, cuál es su función, qué motivaciones tiene. Aunque nuestra historieta no lo cuente, debemos imaginar el pasado del personaje, de manera que lo conozcamos perfectamente y sepamos cómo va a reaccionar ante cualquier circunstancia.

Tendremos que decidir también su físico, decidiendo cuál será su estilo: ¿será un personaje realista, parecido a un ser humano? ¿Tendrá unos rasgos exagerados para darle un carácter humorístico? ¿Será un personaje simplificado y simpático? En cualquier caso,elijamos lo que elijamos, debemos conocer perfectamente el físico del personaje, imaginándolo en distintas posturas y actitudes, con distintos gestos y expresiones de la cara y del cuerpo.

Es muy importante dotar a nuestros personajes de una gestualidad que exprese perfectamente sus sentimientos y estados de ánimo, desde los más sencillos (alegría, enfado, aburrimiento), hasta los más sutiles (indiferencia, avaricia, envidia,...)



Para dar mayor expresividad a los personajes se pueden usar otros recursos:

- **Líneas cinéticas** o de movimiento: son trazos con el dibujante muestra los movimientos que se están haciendo en cada viñeta.
- **Metáforas visuales**: son imágenes que se usan para expresar ideas invisibles. Por ejemplo, para indicar que el personaje ha tenido una idea, se suele dibujar una bombilla sobre su cabeza.

2.3. El texto en los cómics

Hemos visto en los apartados anteriores cómo la imagen de los cómic es fundamental para contar la historia, pero, ¿cómo se introduce el texto en las viñetas? Veámoslo con un par de ejemplos.

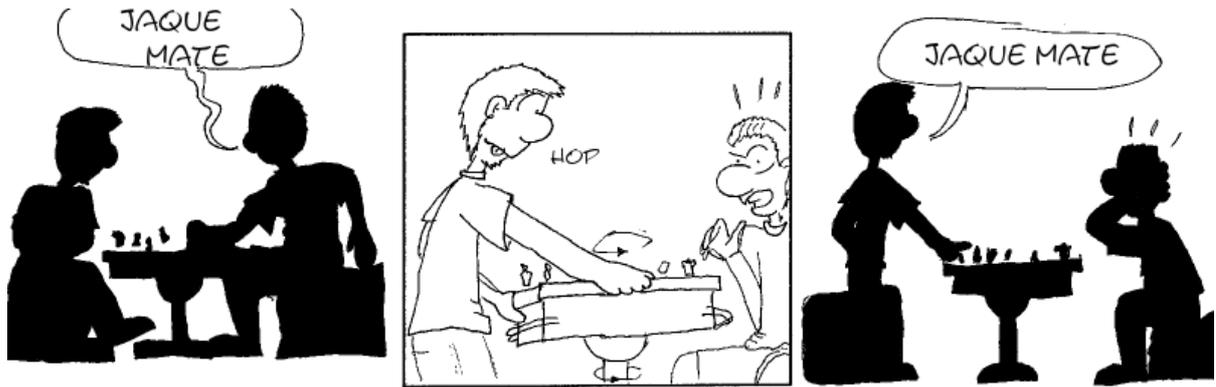
Actividad de Lectura

Observa estas dos imágenes:

1. "Para ser una hortaliza, actúas muy bien"



2. "Giro inesperado"



En las dos imágenes aparecen textos. Pero, ¿observas alguna diferencia entre los textos de la primera imagen y los de la segunda? ¿Quién habla en la primera imagen? ¿Y en la segunda?

¿Para qué sirve el pequeño texto que aparece en la viñeta central de la tira cómica inferior?

Si pinchas en el botón inferior, podrás conocer algunas impresiones sobre los textos en el cómic.

Los textos del cómic pueden aparecer de distintas maneras:

1. CARTELAS Y CARTUCHOS

Este tipo de texto aparece siempre que el narrador quiere hablar en la historia.

Si es una cartelita, aparecerá en forma de recuadro, normalmente en la parte superior de la viñeta.

Si es un cartucho, ocupará el espacio de una viñeta.

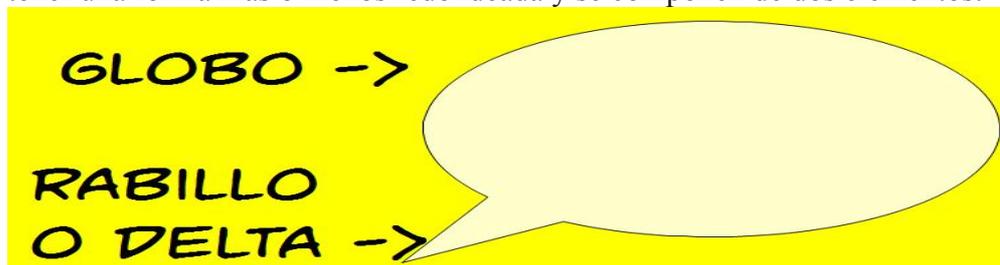
Se usa sobre todo para dar informaciones sobre el espacio o para indicar saltos en el tiempo.



Como ves, en este caso se han introducido dos cartelitas en la parte superior izquierda de cada viñeta. En ellas el narrador nos ha dado indicaciones de tiempo.

2. BOCADILLOS

Los bocadillos sirven para introducir los diálogos de los personajes. Normalmente, suelen tener una forma más o menos redondeada y se componen de dos elementos:



Además, los bocadillos pueden servir para mostrar el tipo de diálogo que se mantiene:



3. ONOMATOPEYAS

Un último tipo de texto que aparece en las historietas es la **onomatopeya**, que consiste en representar sonidos y ruidos mediante letras especiales: ¡BOOM!, ¡CRASH!, ¡ZAS!, ZZZZZ.

TEMA 4: EL RENACIMIENTO

1. LA LITERATURA DEL RENACIMIENTO

El **Renacimiento** es un movimiento cultural y artístico que surge en Italia que rápidamente se fue extendiendo con gran rapidez por toda Europa. El Renacimiento defiende el "renacer" a la cultura clásica de Grecia y Roma y su pilar básico es el humanismo.

El **humanismo** es una corriente intelectual, cultural y artísticas que se desarrolló a partir de los principios renacentistas italianos y que tiene como centro el antropocentrismo, es decir, para este nuevo sistema de pensamiento el hombre es el centro de todas las cosas. Esta idea surge frente al teocentrismo (Dios como centro de todo) propio de la Edad Media.

En la **historia de España** este movimiento se va a relacionar con dos reinados el de Carlos V y el de Felipe II. La **sociedad** española sufrirá una profunda transformación bajo estos dos reinados, apareciendo una serie de elementos que marcarán la cultura:

- Se produce un auge creciente de la burguesía que tuvo como consecuencia la paulatina desaparición del sistema feudal.
- Se produce un importante crecimiento económico y demográfico como consecuencia del desarrollo de las ciudades y del comercio.
- El descubrimiento de América produjo la entrada masiva de oro y la creación de nuevas rutas comerciales.

Teniendo en cuenta todos estos elementos, podemos decir que se produce un gran cambio en la literatura renacentista frente a la medieval. Sus **temas** predominantes son:

- La invitación a disfrutar de la vida y de los placeres humanos. Está relacionado con el tópico del "carpe diem".
- La idealización de la vida de los pastores, que se nos presentan como seres totalmente irreales.
- La exaltación de la vida tranquila del pueblo y del campo frente al ajetreo de la ciudad. Se relaciona con el tópico del "beatius ille".
- La mitología clásica.

En **ESTE** enlace podrás practicar con los contenidos que acabas de ver.

Adentrándonos en la **narrativa renacentista**, podemos apreciar tres tendencias:

- La novela de caballerías, que ya habían aparecido en siglos precedentes y que ahora se afianzarán.
- La novela bizantina y pastoril que proceden de modelos clásicos e italianos.
- La aparición de nuevos modelos: la novela picaresca y la novela morisca.

Así pues, toda la novela renacentista gira en torno a una doble clasificación: las novelas idealistas y las novelas realistas.

Las novelas idealistas son aquellas en las que predomina el carácter amoroso y que describen un mundo ficticio en el que los personajes no se relacionan con la realidad así como los paisajes y los acontecimientos. Dentro de este tipo podemos ver las novelas de caballerías, bizantinas, pastoriles y moriscas.

LA NOVELA DE CABALLERÍAS está protagonizada siempre por un caballero que afronta toda serie de problemas y aventuras contra personajes que no siempre son reales. Sus principios son defender a los más débiles y servir siempre a su amada.

LA NOVELA BIZANTINA está protagonizada por una pareja de enamorados que sufren una serie de desventuras siempre ligadas a su separación que suele ocurrir debido a largos viajes, naufragios o diferentes aventuras. Suelen terminar con el reencuentro.

LA NOVELA PASTORIL se desarrolla en una natura totalmente idílica con pastores refinados y cultos que poco tienen que ver con la realidad. Suelen contarse entre ellos sus aventuras y desventuras amorosas.

LA NOVELA MORISCA cuenta las historias idealizadas que tienen lugar en las luchas fronterizas entre musulmanes y cristianos.

Las novelas realistas persiguen la representación fiel de la realidad, especialmente de las personas y de la sociedad en la que se mueven.

La representación más importante de las novelas realistas la tenemos en la novela picaresca.

2. LAZARILLO DE TORMES

A principios del siglo XVI toda Europa se encuentra en una etapa de florecimiento artístico y cultural, en una época conocida con el nombre de **Renacimiento**. Nuestro país, tras el descubrimiento de América y con la política europeísta de apertura de **Carlos I**, constituye el mayor imperio de Occidente.

Sin embargo, esto no quiere decir que toda la sociedad se viera beneficiada de esta situación. En las ciudades más importantes se concentran focos de **pobreza**, en las altas (y no tan altas) jerarquías eclesiásticas abundan los **clérigos corruptos** y la nobleza se aferraba como podía a sus **antiguos privilegios**.

No es de extrañar que aparecieran escritores y pensadores preocupados por denunciar esta situación. Este contexto se publica a mediados de siglo *Lazarillo de Tormes*.

Las picardías de la lucha por la vida de un niño en la Castilla del siglo XVI, que comienza sirviendo a un ciego para, después, desempeñar varios oficios, desde aguador hasta pregonero, vertebran las andanzas del Lazarillo.

Pero pronto Lázaro acaba llevándose un desengaño acerca de la auténtica condición de su nuevo amo. *La vida del Lazarillo de Tormes y de sus fortunas y adversidades* se publica por primera vez en 1554 y marca el inicio de un género, la **novela picaresca**, en el que se incluyen obras con algunos puntos en común:

- Son **relatos autobiográficos** en los que el narrador justifica su situación como resultado de su vida pasada.

- El protagonista está al servicio de **varios amos** y procede del más humilde nivel social.
- Como pícaro, el protagonista sólo logra seguir adelante gracias a su **ingenio**. El pícaro es el **antihéroe** de la literatura idealista.

El Lazarillo encierra un sentido crítico en la galería de personajes que desfilan por sus páginas, quienes tienen que subsistir, a veces con altas dosis de cinismo, a través del propio ingenio, dando lugar a situaciones tan variopintas como las siguientes:

- El protagonista, Lázaro, determinó desde niño "**arrimarse a los buenos** por ser uno de ellos". Este deseo le conducirá de amo en amo a lo largo de la historia.
- El **escudero** se negaba a trabajar por una simple cuestión de **honor**, ya que pertenecía a la nobleza. No dudaba incluso en utilizar a Lázaro para que fuera él quien mendigara alimentos.
- El personaje del **buldero**, en realidad un **estafador**, se aprovechaba de las creencias religiosas y de la buena voluntad de las gentes.

El final del propio Lázaro, que se desentiende de las andanzas de su mujer con el Arcipreste con tal de mantener la **posición social** que tanto le había costado lograr.

3. CERVANTES Y EL QUIJOTE

Miguel de Cervantes es una pieza clave dentro de la literatura en lengua castellana. Su obra se encuentra a caballo entre el Renacimiento y el Barroco y literariamente recoge todos los géneros del siglo anterior inaugurando lo que se conoce como la *novela moderna* con *El Quijote*.

Esta obra surge como reacción al exceso de obras de caballerías y a las características de estas. Así, mucha más allá de la anécdota de la locura de su protagonista la obra muestra un rico ejemplo de la realidad de la época en la que se encuentra.

El **argumento** principal de la obra se centra en Alonso Quijano, don Quijote, que perdió la cabeza por tanto leer novelas de caballerías. La obra se divide en dos partes. En la primera, sale en busca de aventuras dedicadas a su señora Dulcinea montado en un caballo viejo al que llama Rocinante y pide ser armado caballero por un ventero. Tras esto vuelve a partir ya acompañado de su escudero Sancho Panza y sufre varios desencuentros que para él son grandes aventuras y que le obligan a volver a casa. Ya en la segunda parte vuelve a salir y es obligado a volver a casa tras ser vencido por el caballero de la Blanca Luna. Finalmente recupera la cordura y muere.

Los **personajes** centrales son don Quijote y Sancho Panza, que representan puntos puestos tanto en lo físico como en el carácter pero que influirán uno en otro a lo largo de la novela, influencia que propiciará la evolución de los personajes. Don Quijote es la representación del idealismo frente a Sancho que es la propia sabiduría popular y real. Sin embargo, esta caracterización irá cambiando a lo largo de la obra, lo que ha hecho hablar de la "quijotización" de Sancho y la "sanchificación" de Quijote.

En cuanto a las principales **técnicas narrativas** podemos señalar las siguientes:

- Presencia de un narrador omnisciente acompañado de otros personajes que van entrelazando las historias.
- Recapitulación de los acontecimientos para que el lector no pierda el hilo de la narración.

- Contraste entre lo idealizado y la realidad.
- Perspectivismo, es decir, descripción de los hechos siguiendo la visión de cada personaje.
- El humor es constante a través de ironías y situaciones grotescas.

Uno de los mayores logros de *El Quijote* se encuentra en sus **diálogos**, sobre todo los mantenidos por sus protagonistas, en los que Cervantes refleja atinadamente el uso de diferentes **registros lingüísticos**. Es un verdadero acierto ver cómo Don Quijote y Sancho se van influyendo mutuamente a través de su trato y de los deliciosos diálogos que mantienen. Pero antes de ocuparnos de este punto, conozcamos un poco mejor los aspectos fundamentales de esta obra. Pincha en la imagen de abajo y verás un video interesante sobre la obra.

Si has podido escuchar el vídeo, habrás comprobado que la obra se publicó en dos partes (1605 y 1615), y que la vida de su autor no fue precisamente cómoda. Con esta obra Cervantes inicia **nuevas técnicas narrativas** en las que los personajes van evolucionando dentro del relato, desarrollando progresivamente su personalidad.

Otra cuestión es el **humor** que se manifiesta en toda la obra. Pero debajo de este humor, muchos han visto el desencanto del propio Cervantes, la añoranza de los ideales de su juventud, que ahora, en una España decadente, su loco héroe trata de resucitar, estrellándose una y otra vez con la dura realidad.

Cervantes fue un maestro en el reflejo de los registros lingüísticos a través del uso del **diálogo** en la novela. Los personajes se definen a través de su forma de hablar. Nos detendremos en tres registros que utilizan sus personajes principales:

- **El registro caballeresco.** Don Quijote a veces tiende a la exageración, pues Cervantes usaba este registro para parodiar el estilo de las novelas de caballerías.
- **El registro vulgar o coloquial.** El lenguaje empleado por Sancho se caracteriza por el empleo repetido de refranes, frases hechas y coloquialismos.
- **El registro culto.** Es el que emplea don Quijote en sus discursos. Su función es resaltar la cordura de don Quijote y su razonamiento normal cuando no está tratando con nada relacionado con el mundo de los caballeros andantes.