

Botín de Biblioteca

Nº 9
Otoño 2015

Regresa la revista de biblioteca más dicharachera.
Ahora redactada por el Club de Cómic Infantil...

El viernes...
TBO

En este número

EL NOVENO arte

Ejemplar especial dedicado al cómic y la historieta.

Volvemos a publicar un nuevo número
de la revista: Botín de Biblioteca



Desde el año 2008 los chicos y chicas que han formado parte del Club de Lectura Infantil de Cívican han creado e ideado los contenidos de la revista que hoy tienes en tus manos.

El Botín de Biblioteca es para nosotros un medio donde contar de forma divertida multitud de descubrimientos e ideas que surgen de nuestras lecturas y en las reuniones de los viernes. Hasta ahora hemos publicado 8 números, cada uno dedicado a un tema o unos personajes diferentes.

Hace dos años que el Club decidió especializarse en el mundo del cómic. Durante este tiempo nuestros chicos y chicas han realizado diversos proyectos sobre la materia, y este curso hemos querido recuperar la edición del Botín de Biblioteca. Además, nos gustaba especialmente la idea de retomarlo justo en el número 9, ya que el cómic está considerado como el noveno arte. ¡Toda una señal!

Tenemos un montón de cosas que contaros, así que esperamos que disfrutéis de éste y de los próximos números tanto como nosotros y que no dejéis de sorprenderos y aprender con nuestras locas ideas e investigaciones. ¡A divertirse!

Sumario

- **Lo que hay que saber**
Breve historia del cómic
El lenguaje del cómic
Made in Spain

- **Peligro - Danger - Pericolo**
Arriskuan-Gefahr !!
Superhéroes en peligro
Mot anda suelto

- **Agenda**
Curso para Detectives

- **Pasatiempos**
Más que una mascota
Cosas de Familia
Sopa de Pitufos

- **...y muchas sorpresas más**

Breve historia del cómic infantil

Investigamos sobre los orígenes de nuestro género favorito

Al hablar de los antecesores de la historieta, es inevitable nombrar a los antiguos egipcios, que representaban sus mitos en dibujos, jeroglíficos y tiras que incluían imagen y texto. Otros ejemplos son las cristaleras, los tapices, columnas romanas, dibujos de las civilizaciones precolombinas e incluso pinturas rupestres. Pero quizás los antecedentes más cercanos sean las Aucas y Aleluyas. Estas publicaciones, que comenzaron a editarse en Francia a partir de 1820, se caracterizaban por narrar pequeños cuentos y aventuras mediante ilustraciones. Sin embargo, la historia del cómic se relaciona más concretamente con la de la imprenta y la caricatura.

La historieta, que nace al mismo tiempo que el cine, desarrollará su particular lenguaje, y las viñetas y los textos irán evolucionando.

Podemos decir que el cómic infantil tiene más de un siglo de historia. Fue en EEUU, en 1896 donde se publicó el primer suplemento infantil con historietas en un periódico.

En nuestro país, en 1904 se publica "En Patufet", un tebeo en lengua catalana, pero "Dominguín", editado en 1915 en Barcelona se considera el primer auténtico tebeo. La RAE define el tebeo como "todas las publicaciones infantiles cuyos temas se desarrollan en series de dibujos".

El nombre de tebeo surge de uno de los semanarios españoles infantiles más famosos: TBO, aparecido en Barcelona en 1917. Aunque hoy también utilizamos un término inglés para nombrar a este tipo de publicaciones: Cómic. Al principio se aplicaba para las historietas cómicas, pero se amplió también a las de aventuras, ciencia ficción...

El lenguaje del cómic

Seguro que leéis muchos cómics pero, ¿realmente conocéis todas sus características?

El cómic es un medio de expresión artística. Una serie de dibujos que componen un relato formado por texto e imágenes.

Sus características son:

VINETA

Recuadro o espacio que contiene la imagen. Representa un espacio y un tiempo.

ENCUADRE O PLANO

Espacio que delimita una viñeta y representa una acción o tiempo concreto. Existen diferentes tipos:

- De acuerdo al espacio que se represente: PLANOS

GRAN PLANO GENERAL

Escenario donde transcurre la acción
PLANO GENERAL

El personaje rodeado por su entorno.
PLANO AMERICANO

El personaje aparece hasta las rodillas. Sirve para mostrar acciones físicas.
PLANO MEDIO

El personaje aparece hasta la cintura. Cobra importancia la expresión.

PRIMER PLANO

El personaje de cabeza a hombros. Destacan expresión y emociones
PRIMERISIMO PRIMER PLANO

Muestra la expresión de los ojos.
PLANO DETALLE

Parte del cuerpo u objeto que si no, hubiera pasado desapercibido.

- De acuerdo al ángulo de visión o espacio que ocupe en el papel:

ÁNGULOS DE VISIÓN

Es el punto de vista. Permite dar profundidad y volumen a la viñeta.

NORMAL

La acción se representa a la altura de nuestros ojos

EN PICADO:

Observamos la escena desde arriba
CONTRAPICADO

Observamos la escena desde abajo

CÓDIGOS GESTUALES

Son gestos o posturas que, junto con los diálogos, transmiten expresión. (Ojos muy abiertos = sorpresa)

RECURSOS CINÉTICOS

Rayas y puntos que expresan movimiento (Rayas alargadas en la espalda = correr)

METÁFORAS VISUALES

Dibujos o signos que sugieren una acción o estado de ánimo, sensaciones o ideas.. (Sierra cortando un tronco = roncar)

ELEMENTOS FONÉTICOS

BOCADILLOS O GLOBOS

Globos de texto donde se ponen diálogos o pensamientos.

CARTELAS

Es la voz del narrador. Se coloca en la parte superior y tiene forma rectangular.

ONOMATOPEYAS

Palabra que imita el sonido. Su color y forma completan su sentido. (Crash = romper)

Made in Spain

Guía de autores patrios

JOSÉ ESCOBAR SALIENTE



Barcelona,
1908

Conocido por crear a:
Zipi y Zape

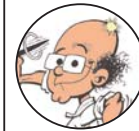
JUAN LÓPEZ FERNÁNDEZ -JAN



Total de los
Vados (León),
1939

Conocido por crear a:
Súper López

FRANCISCO IBAÑEZ TALAVERA



Barcelona,
1936

Conocido por crear a:
Mortadelo Y Filemón

ALFONSO AZPIRI MEJÍA



Madrid,
1947

Conocido por crear a:
Mót

BERNARDO VERGARA



Pamplona,
1966

Conocido por crear a:
Harry Pórrerz

¡Ayuda!

Nuestros héroes están en peligro.

En nuestra redacción, el viernes, mientras estábamos cubriendo la última noticia de la revista, recibimos una llamada de peligro desde la Central de Superhéroes. Al parecer, un terrible villano conocido como el Dr. Errata había convocado a los superhéroes y superheroínas de los cómics con la intención de tenderles una trampa.

Se desconoce el pérfido plan de este malvado, pero creemos que ha absorbido los superpoderes de nuestros ídolos. Desde entonces no hemos vuelto a saber nada de ellos.

Nos queda una última esperanza: que los lectores de cómic (como tú) salvéis a estos personajes únicos de las manos de este canalla. Para ello hará falta que encontréis la guarida del Dr. Errata, escondida en algún cómic de la biblioteca Cívica, así como el paradero de los siguientes desaparecidos:

SÚPER JAIME
SUPER-LOLA
SUPERMAX

SUPERPAÑAL
DINO KID
LUCAS (TOTAL HERO)

SE BUSCA



AL CAPONE

Peligroso delincuente.
Se esconde entre las páginas
de un famoso cómic del "siglo XX"
(Recompensa secreta:
Consultar con el Club)



¡Cuidado, Mot anda suelto y es peligroso!

Aviso importante a todos los ciudadanos.

Un veterinario loco, amigo del club, nos ha contado un terrible suceso que ocurrió la semana pasada con un extraño paciente al que todos los buenos lectores de cómic conoceréis.

Se trata de Mot. Como sabéis, Mot es un monstruo con dos expresivos ojos, una larga cola deforme, relativamente obeso, y apacible y simpático, aunque con tendencia a meterse en líos. Pues bien, según nos contó el veterinario, Mot había acudido a la consulta para ponerse la vacuna antimeningocócica. El veterinario, nervioso ante la presencia de ese enorme ser,

cogió un frasco equivocado y le puso otra vacuna.

Desgraciadamente el frasco contenía una gran cantidad de radioactividad, lo que provocó que se desatase la furia de Mot, quien escapó y destruyó todo a su paso.

El problema es que ahora anda suelto, es incontrolable y terriblemente peligroso.

El efecto destructivo se irá pasando pero, de momento, desde el Club queremos hacer un llamamiento a todos los ciudadanos:

"Estad atentos, sobre todo a vuestros televisores y armarios, ya que son los sitios favoritos de Mot para colarse en las casas".

Agenda ●●●●●

Curso formativo para Detectives

Durante el próximo mes, entre las páginas de los cómics, se va a impartir un curso dirigido a todos aquellos que deseen convertirse en detectives. Las clases estarán dirigidas por cuatro grandes profesionales. Os los presentamos y os animamos a participar en este interesante curso.

OJO AVIZOR

Imparte: *GIL PUPILA*

Destacado detective francés. Experto en peleas, caídas y persecuciones. Muy espabilado y con un gran sentido del humor.



LÓGICA AL PODER

Imparte: *SHINICHI KUDO*

Más conocido como Conan Edogawa. Aparenta 7 años pero en realidad tiene 17. Especializado en buscar pistas y utilizar los inventos del profesor Agasa.



A PRUEBA DE BOMBAS

Imparten: *MORTADELO Y FILEMÓN*

Conocidos mundialmente como los mejores espías de la T.I.A. Acostumbrados a sufrir múltiples percances.



DOS ES MEJOR

Imparten: *HERNÁNDEZ Y FERNÁNDEZ*

Fieles acompañantes de Tintín y grandes viajeros. A pesar de sus meteduras de pata han desvelado muchísimos misterios.



Dasatiempos

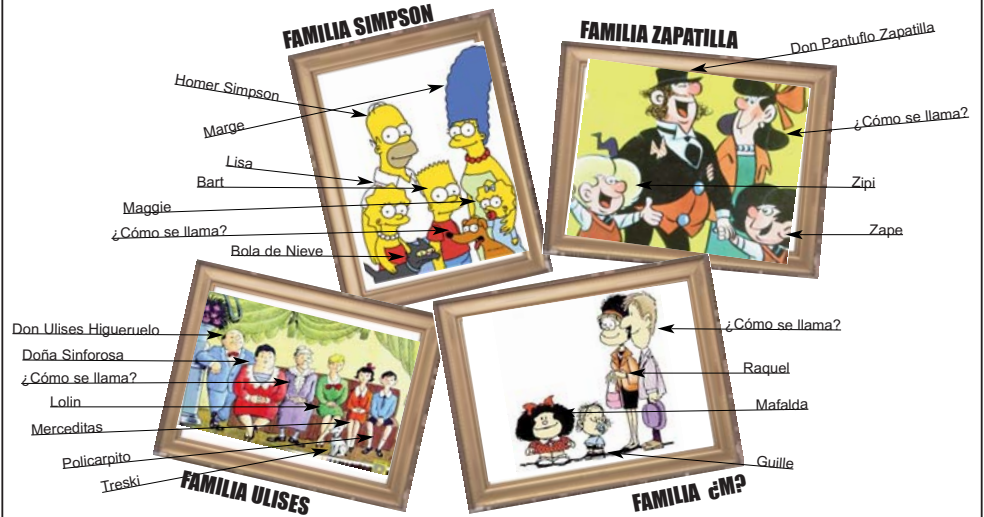
MUCHO MÁS QUE UNA MASCOTA

¡Menudo lío! Se nos han mezclado varios personajes y sus mascotas.
¿Nos ayudáis a emparejarlos correctamente?



COSAS DE FAMILIA

Seguro que conocéis a estas familias pero, ¿sabéis los nombres de cada uno?
Investigad y completad los nombres que faltan.



SOPA DE PITUFOS



¿Sabrías decir el nombre de estos personajes de Bruguera?

