

- Llegiu les instruccions amb atenció

- TOT SEGUIT REALITZAREM UN DARRER EXERCICI D'AVALUACIÓ CONTINUADA.
- Les diapositives s'aniran succeint de forma automàtica. Llegiu bé la definició i anoteu el concepte al qual fa referència. En cas de no saber una resposta marqueu amb una X la casella per tal d'evitar problemes.
- Cada diapositiva compta amb el número corresponent de la casella de respostes.
- Les definicions que treballarem us han de servir d'orientació de cara a la prova global, on cal fer servir el VOCABULARI ESPECÍFIC I LA TERMINOLOGIA ADEQUADA.

1. Espai que ocupa cada dibuix d'un còmic, el marc on queda enquadrat. Tradicionalment, era en forma de quadrat o de rectangle, però ha anat evolucionant i ara mateix cada autor utilitza la forma que més li agrada o que millor s'adapta als seus interessos.

2. Apèndix lineal que marca la direcció del text en el còmic.

3. És el contenidor de les expressions verbals, ens permet saber què diu o què pensa cadascú, i també ens mostra com ho diu o com ho pensa. **(anoteu tres mots treballats per definir aquest concepte)**

4. **Tipus de globus** que indica un volum sonor baix, una veu apagada, un xiuxiueig.

5. Tipus de delta que surt del contorn de l'enquadrament ens està indicant que el text pertany a un personatge no dibuixat que es troba fora de l'escena representada en la vinyeta.

6. Representacions gràfica de sons o sorolls mitjançant lletres. Els còmics n'incorporen per explicar un univers acústic que en el dibuix és inaudible. Acostumen a rebre un tractament gràfic privilegiat, de gran vistositat i mida. És un recurs molt utilitzat per la seva força visual, i sovint omplen per sí mateixes una vinyeta.

7. S'utilitzen per representar diverses expressions (orals) d'un o de diversos personatges en la mateixa vinyeta, creant un ritme de continuïtat amb pauses entre aquestes expressions.

8. És un **petit dibuix que es fa servir per a substituir conceptes abstractes** ; poden ser molt variats, tot i així hi ha una sèrie d'elements universalment acceptats. Contribueixen a l'economia de l'espai.

9. Text de relleu que adapta o modifica el ritme temporal. És una càpsula que s'insereix en la vinyeta o entre dues vinyetes consecutives. Compleix la funció d'aclarir o explicar el contingut de la imatge o de l'acció, facilitar la continuïtat narrativa o reproduir el comentari del narrador.

10. **Estil d'historieta gràfica** que té el seu origen en la definició que es fa de bona part del còmic francobelga. Normalment es caracteritza per una **delimitació amb una traç negre depurat i regular dels personatges, decorats,...** Els **escenaris solen ser tractats de forma realista mentre el dibuix del personatges està fet amb trets caricaturescos.**

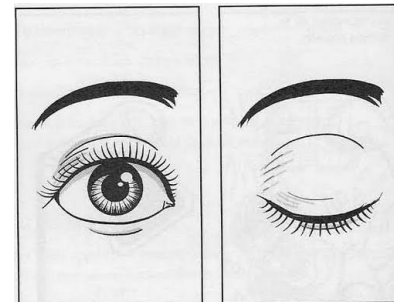
(El arguments acostumen a ser del gènere d'aventures.)

11. Consisteix en **subdividir la vinyeta en dues parts desiguals i asimètriques** per a representar accions relacionades entre si, com ara converses telefòniques.

12. És un cas especial de **raccord**, que consisteix en que un element d'una vinyeta envaeix l'espai d'una altra vinyeta consecutiva. D'aquesta manera es pretén eliminar l'espai que les separa.

13. El còmic es basa en la **imatge seqüencial**. El lector, en el seu procés de lectura, pot completar mentalment una cosa que està incompleta, basant-se en una experiència anterior.

S'anomena així al fenomen d'observar les parts però percebre el tot; és a dir, narra una seqüència de fets continuats mitjançant imatges estàtiques i es val d'aquest recurs per fer que el lector interpreti el moviment on no n'hi ha.



14. És el conjunt de trets que caracteritzen l'escriptura en un context determinat. S'hi inclouen, per exemple, la font de lletra, la mida, o l'espai entre lletres, paraules i línies. En els còmics regeix també si el text serà manuscrit o mecanografiat.

15. **Recurs literari** que consisteix a traslladar el sentit estricte a un altre de figurat, en virtut d'una comparació tàcita (*Que es deixa endevinar sense ésser expressat formalment*). És a dir, implica una substitució basada en una comparació de dos objectes que guarden alguna relació de semblança. Aquest fenomen ha estat adoptat pel còmic causa de la gran varietat de possibilitats expressives que ofereix.

16. És el tractament gràfic dels textos literaris, que constitueix l'art del lettering, i que pot aportar decisives connotacions al sentit del text . **És a dir, es tracta de l'ús de la de la tipologia de lletra amb una determinada intenció.**

17. **“Imatge o idea simplificada, estable i ritualitzada, d'àmplia acceptació social»**. Són un dels elements més característics del llenguatge del còmic, ja que es fan servir constantment, i en molts casos s'han creat a partir de trets característics àmpliament acceptats que es converteixen en senyals d'identitat.



18. Es tracta d'una **retrospecció àmpliament usada en el món del cinema i dels còmics i que trenca la seqüencialitat establerta**. Hi ha diferents formes de representació: amb vinyetes individuals inserides dins de la vinyeta principal, mitjançant un fumet de son o pensament, en la mateixavinyeta sense cap element especial que ho assenyali, etc.

19. Anomena dos recursos que ens permeten representar el moviment en el món del còmic

20. Dibuixa darrera el full un personatge senzill
acompanyat d'un ideograma.

AQUEST QÜESTIONARI COMTA AMB 30 PREGUNTES; LA VALORACIÓ ES FARÀ SOBRE 10 punts.

MOLTA SORT AMB LA PROVA GLOBAL.