

EL CÓMIC

Vamos a estudiar los componentes del cómic: lenguaje visual, lenguaje verbal y los signos convencionales a través de ejemplos visuales.

LOS BOCADILLOS

Los bocadillos son globos indicadores que indican el habla de las personas o animales. También pueden transcribir sonidos de aparatos eléctricos, aunque si no es un aparato hablante se escriben como onomatopeyas.

Hay una gran cantidad de globos en los cómics. Dependiendo del estado de ánimo del hablante puede usarse unos u otros. Todos tienen la característica de ser geométricos y tener un rabo hacia la boca del hablante.

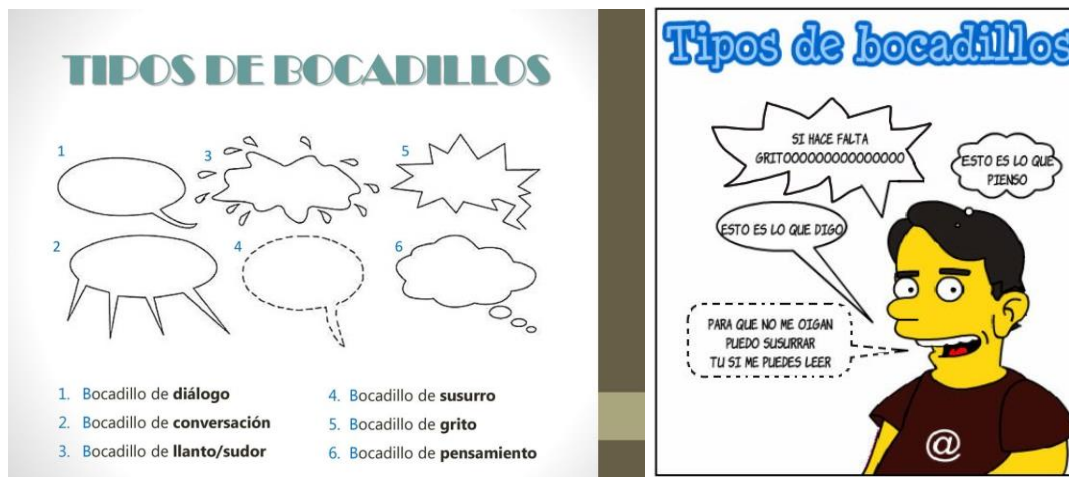
El orden de lectura de los bocadillos es primero los superiores e izquierdos para acabar con los inferiores y derechos.

En caso de una conversación entre diferentes personas se pueden encadenar globos para indicar que provienen del mismo emisor. Este recurso indica una lectura más rápida que si los globos no estuviesen encadenados.

Como los bocadillos son de color blanco (por lo general) debemos situarlos en un lugar que no molesten.

No debemos caer en la tentación de utilizar grandes bocadillos si sólo contendrán una frase breve o emplear mucho texto en uno pequeño.

Tampoco tenemos que ocultar caras o personajes principales. Con un poco de práctica y aprendiendo de los maestros podemos adquirir conocimiento en poco tiempo.



Existen muchas formas de dibujar los globos o bocadillos de texto para expresar sentimientos (miedo o enfado), formas de hablar (en susurros o gritando), pensamientos o múltiples voces.

Sencillo Diálogo normal

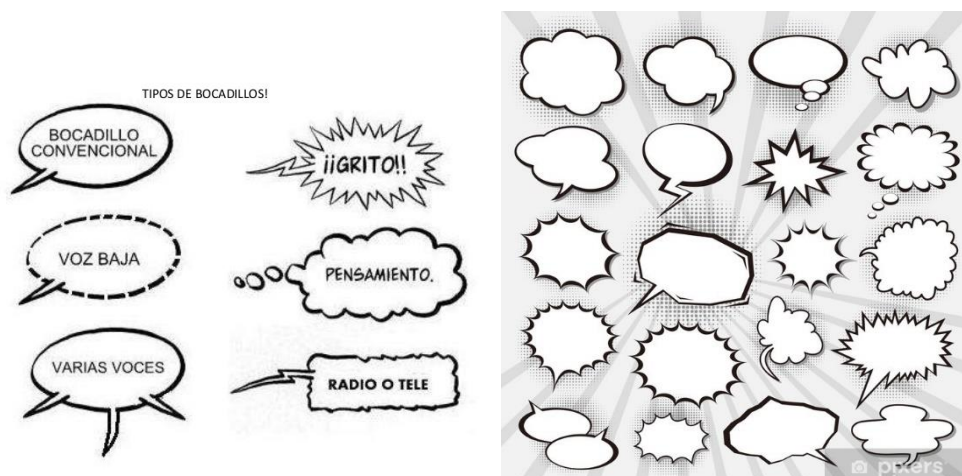
Nube y cola discontinua Pensamientos o sueños

Dientes de sierra Representa enfado o gritos. También se utiliza para representar sonido procedente de aparatos (voz de robot, sonido de la radio o televisión...).

Bordes temblorosos Los usamos cuando queremos expresar que el personaje habla con temor o miedo.

Bordes punteados Se utilizan cuando queremos que nuestro personaje hable en susurrando o en voz muy baja.

Encadenados El personaje habla varias veces, con pausas. Con dos personajes sirve para diálogos muy rápidos. Varias colas Varios personajes hablan a la vez o diciendo lo mismo.



LAS ONOMATOPÉYAS

El cómic, al ser un medio puramente visual, precisa de un recurso que le permita expresar sonidos de forma acertada. Para ello disponemos de las **onomatopeyas**.

Las onomatopeyas son transcripciones fonéticas de elementos sonoros. Podemos, de esta manera, hacer entender al lector que se está produciendo un sonido sin necesidad de que este lo escuche.

Para poder resaltar mejor la intensidad de estos sonidos se puede jugar con su tamaño, forma o colocación.

Si queremos relatar sonidos cortos y de baja potencia bastará con colocar algunas letras pequeñas que lo transcriban.

En cambio, para resaltar un estruendo dibujaremos grandes letras que representen dicho sonido.



Eso si, no las escribiremos dentro de bocadillos; las onomatopeyas van libres por la viñeta.

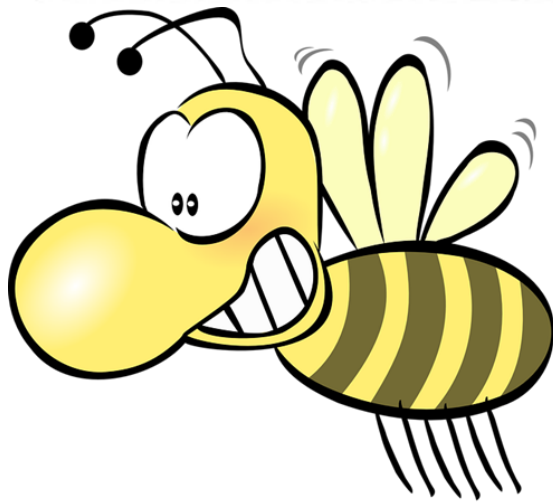
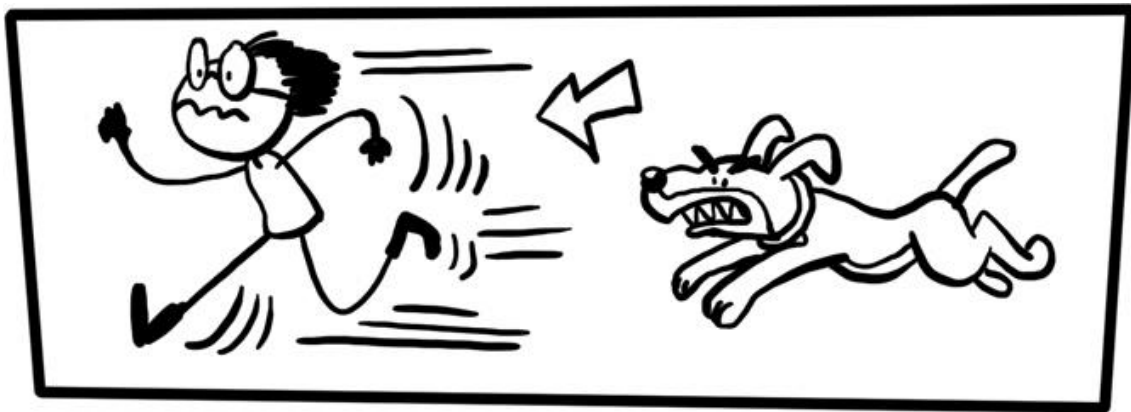


LAS LÍNEAS CINÉTICAS: EL MOVIMIENTO

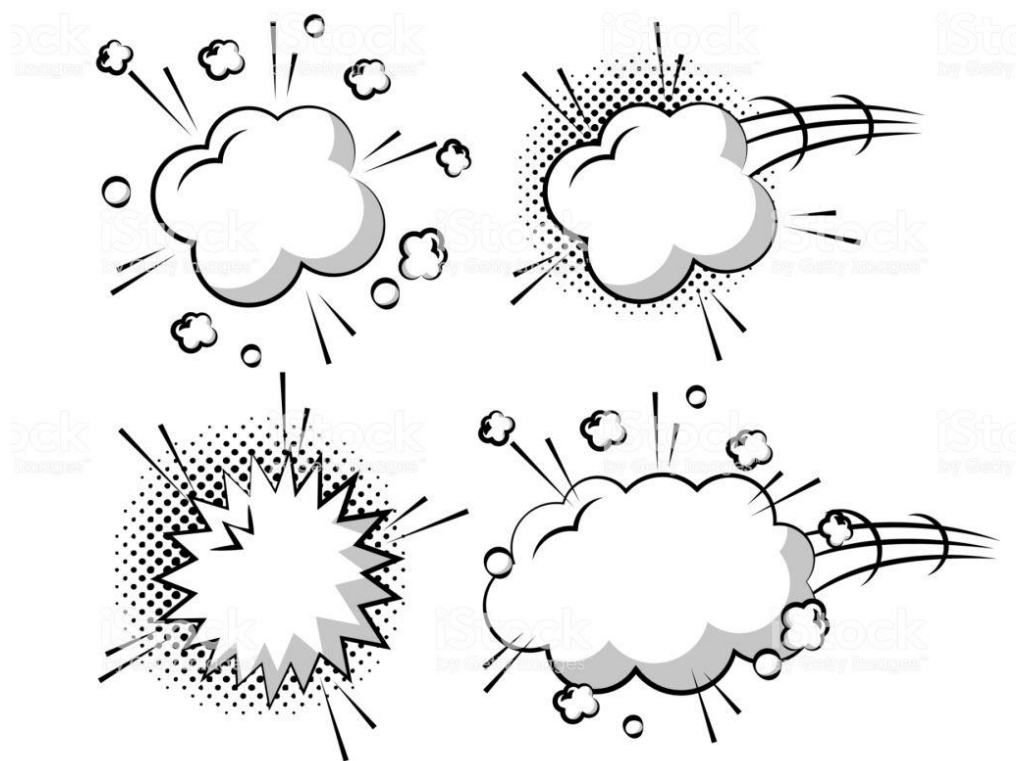
Para expresar movimiento el cómic dispone de las líneas cinéticas o de movimiento. Son rayas que salen del cuerpo del personaje, aparato u objeto que se desplazan hacia atrás indicando el sentido del movimiento.

Sin ellas sería complicado explicar al lector que el elemento en cuestión se está moviendo. Pueden ayudarnos a representar diferentes cosas: Agitación, movimiento y dinamismo, un objeto se desplaza a gran velocidad, un golpe o impacto, el vuelo de un insecto, un gesto, una emoción, etc.

Os dejo aquí diferentes ejemplos, más simples y más complejos, para que podamos practicar.



Podemos representar una dirección



Podemos usar las líneas cinéticas con bocadillos o nubes de polvo o de humo



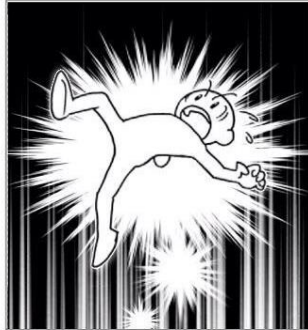
Podemos expresar velocidad, dirección o una sensación de sorpresa

Podemos expresar un movimiento, acción o deporte



Podemos expresar un golpe o impacto fuerte usando muchas líneas cinéticas más complejas

ナニカのカて上昇



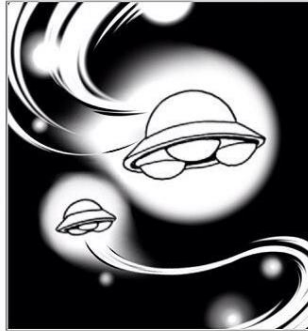
高い所から落下



ボールを打ち返す



飛び去る2機のUFO

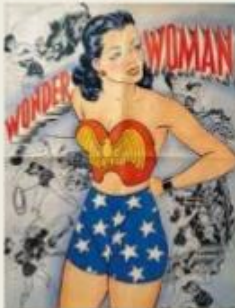


LOS PLANOS

Tipos de Planos

Según el tamaño de la imagen de cada viñeta, existen distintos planos y ángulos. Sirven para dar importancia a un personaje, dar visión de un conjunto.

Plano americano: se corta por las rodillas



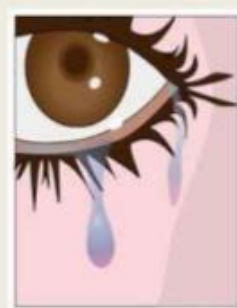
Primerísimo primer plano: muestra el espacio que hay entre la frente y la barbilla del personaje



Plano medio: corta el personaje por la cintura



Plano en detalle: Muestra un fragmento o una parte del personaje



LOS PLANOS

Plano entero: la figura se muestra de pies a cabeza



PRIMER PLANO: muestra al personaje a partir de los hombros



Plano general: describe el ambiente donde transcurre la acción y los personajes a penas se perciben



Plano medio corto: corta el personaje por el pecho



COMBINAR DIFERENTES PLANOS

