

¿QUÉ ES UN CÓMIC?

Se trata de una forma de **relato visual** basado en el uso de **imágenes secuenciadas** (imágenes sucesivas enlazadas entre sí visualmente) para narrar un hecho, siendo la unidad mínima de expresión o significado la **VIÑETA**.

EL LENGUAJE DEL CÓMIC: ELEMENTOS VISUALES Y VERBALES

C.1.) ELEMENTOS VISUALES O GRÁFICOS

Son los encargados de **definir gráficamente los personajes y los escenarios** donde transcurre la acción.

Aportan **expresividad gestual** e informan de los **movimientos**.

1. LA VIÑETA

Es el **recuadro o espacio** que contiene a la imagen.

- La viñeta **representa mediante una imagen un espacio y un tiempo** en el que transcurre la acción.
- La viñeta **por sí sola no tiene significado**.

Así, la acción se representa en **imágenes sucesivas o viñetas** que entendemos **siguiendo siempre un orden** de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.

En el interior de las viñetas encontramos una serie de **elementos característicos** del cómic: personajes, texto, decorados, etc.

La **forma** de la viñeta influye decisivamente en el carácter y el ambiente de la narración (forma de pergamino, de nube, enmarcada con línea continua o discontinua, recta o curva...).

En general, las viñetas rectangulares e iguales consiguen un ritmo de narración monótono.

Por el contrario, si queremos expresar movimiento y dinamismo utilizaremos viñetas de formas irregulares, que inquietan al lector transmitiendo la acción y el movimiento.

Bocadillo (globo normal)

Descomposición visual

Plano americano
(los personajes aparecen cortados por las rodillas)

Líneas cinéticas

Angulación normal



2. EL ENCUADRE

Es la porción de espacio delimitada por la viñeta, que representa una acción o tiempo concreto, dándonos a entender a que distancia de la escena se encuentra el espectador. Se define tomando como referencia la figura humana. Así tenemos:

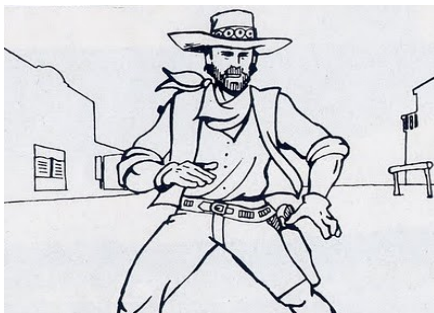
- **Gran Plano general (G.P.G.)** Es un plano muy abierto que describe el ambiente en el que se desarrolla la acción. Por tanto, los personajes aparecen muy pequeños y apenas se distinguen.



- **Plano General (P.G.)** El plano se acerca un poco más. Aparece el personaje más detallado y también el escenario en el que se encuentra.



- **Plano entero (P.E.)** Aparecen los personajes de cuerpo entero mostrando la acción.



- **Plano tres cuartos o plano americano (P.A.)** La viñeta corta al personaje por las rodillas. Así, podemos distinguir el gesto del personaje y su movimiento.



- **Plano medio (P.M.)** Este plano corta al personaje por la cintura, permit la expresión del rostro del personaje con más detalle. También se aprecia como fondo.



- **Primer Plano (P.P.)** Este plano muestra la cabeza desde los hombros.



- **Primerísimo primer plano (P.P.P.)** Resalta algún detalle del rostro.

- **Plano detalle (P.D.)**. Amplía algún detalle interesante para la narración.



3. ANGULACIÓN

Define el **punto de vista del observador** respecto a la escena representada.



- **Normal**: el observador se sitúa frente a la escena, a la misma altura que el motivo.

- **Picado**: el observador se sitúa por encima del motivo. El personaje aparece empequeñecido.



- **Contrapicado**: el observador se sitúa por debajo del motivo. El personaje aparece engrandecido, dándole importancia.

4. RECURSOS DE MOVIMIENTO

- LÍNEAS CINÉTICAS

Son signos gráficos en forma de rectas o comillas, que indican la trayectoria o el movimiento de personajes y objetos. Estas líneas describen el movimiento y aportan el dinamismo y la acción a la viñeta.



- DESCOMPOSICIÓN VISUAL

Representación en una misma viñeta de una serie de instantáneas sucesivas.

5. EL LENGUAJE DE LOS GESTOS

Los sentimientos y estados de ánimo se expresan principalmente a través del rostro del personaje: alegría, enfado, preocupación, etc, pero también a través del cuerpo y de las manos.

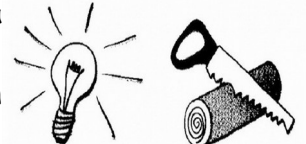


6. LAS METÁFORAS VISUALES



Son imágenes de tipo simbólico que sirven para **expresar estados de ánimo o ideas**, ayudando a interpretar rápidamente la escena.

Por ejemplo, un signo de interrogación expresa la sorpresa o la duda. Una bombilla, indica que el personaje ha tenido una idea brillante. Un tronco de sierra, indica que el personaje está profundamente dormido. Un corazón indica que el personaje está enamorado, etc.



C.2.) ELEMENTOS VERBALES O LINGÜÍSTICOS

Ayudan a **entender la acción** desarrollada en la historieta gráfica.

El **texto** forma parte del lenguaje de los cómics, sirviendo para **expresar los diálogos y los pensamientos**.

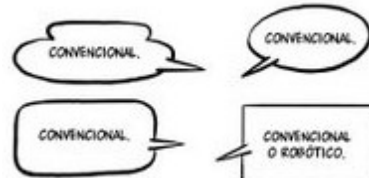
1. EL GLOBO O BOCADILLO

Es el **espacio reservado** en el cómic **para el texto** dialogado o pensado.

Está compuesto por dos elementos: el cuerpo (donde va el texto, sonidos, metáforas visuales, incluso), y el rabito (indica el personaje que está hablando o pensando lo que dice el texto).

Existen diferentes tipos atendiendo al contorno, utilizados según el significado que se quiera transmitir:

- **NORMAL**: el más corriente, no tiene ningún significado.



- **DE NUBE**: indica pensamientos.



- **DISCONTÍNUO**: indica diálogo en voz baja.

- **ELÉCTRICO**: indica conversación energética o que se habla a través de un aparato eléctrico.



- **TEMBLOROSO**: indica una situación temerosa.



- **EN "OFF"**: el rabito se dirige fuera de la viñeta, indicando que el personaje que habla se encuentra fuera de la escena.

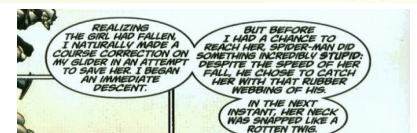


- **VARIOS RABITOS**: indica que la frase que aparece está dicha por varias personas a la vez.



- **DISCONTÍNUO**: indica que se habla en voz baja.

- **ENLAZADOS**: indican pausas o interrupción en una conversación.



2. LOS TEXTOS DE APOYO O CARTELAS

Aparecen normalmente en rectángulos situados en la parte superior o inferior de la viñeta. Se trata de narraciones exteriores o aclaratorias (hacen la vez de **narrador**, pudiendo servir de conexión entre dos viñetas).



Pueden ser de dos tipos:

- **DE ANCLAJE:** Avanzan el relato, facilitando la continuidad entre viñetas contiguas ("En un pueblo cuyo nombre no puedo acordarme...").
- **DE RELEVO:** El texto enlaza dos viñetas, intentando explicar posibles saltos espacio-temporales no reflejados en las imágenes ("...Y mientras en el otro lado de la ciudad...").

3. LAS ONOMATOPEYAS

La onomatopeya es la **palabra que imita el sonido de la cosa**, por ejemplo, zzz..., paf, runrún, rechinar, etc.

Con la influencia del cómic norteamericano, se amplían e inventan nuevas onomatopeyas, la mayoría tienen su origen en los verbos ingleses: sniff (olfatear, suspirar), glup (tragar), boing (botar), tronch o croing (golpear), splash (salpicar), etc.

La onomatopeya aumenta el valor expresivo de la viñeta. La forma y el color de esta palabra completan el sentido del sonido.



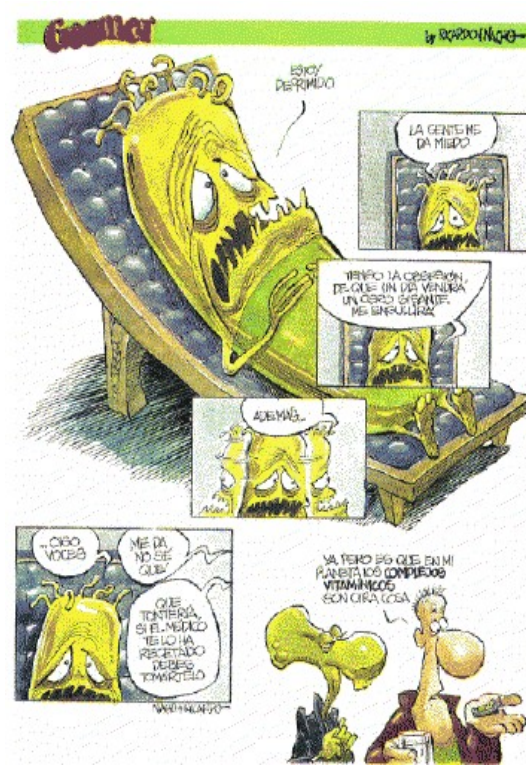
Analiza las viñetas de los siguientes cómics señalando los siguientes elementos:

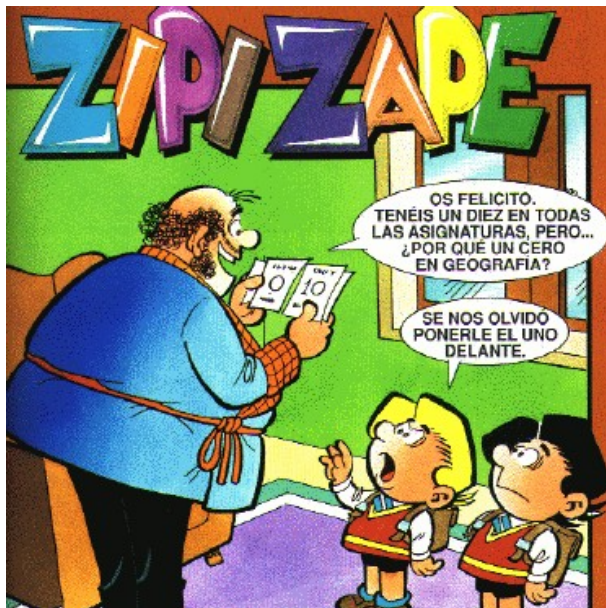
1. Tipo de encuadre.
2. Tipo de angulación.
3. Recursos de movimiento.
4. Expresiones de caras y gestos.
5. Metáforas visuales.
6. Tipos de globos o bocadillos.
7. Textos de apoyo o cartelas.
8. Onomatopeyas.

LEONES PIADOSOS 1 - BY RUBENO









- El cómic en Andalucía (test):

<http://perso.wanadoo.es/sayuri27/09Andalucia.html>

- Tipos de planos en el cine (con ejemplo gráfico y definición):

<http://www.tumbaabierta.com/phpBB2/viewtopic.php?f=14&t=14133>

