

El cómic

La imagen secuenciada

El cómic o historieta es un medio expresivo nacido de la integración del lenguaje icónico y del lenguaje literario

El lenguaje del cómic: La secuencia

- El cómic, comparado con otros medios como la ilustración o la publicidad, tiene un predominio narrativo.
- En el cómic la imagen se apoya en el texto.
- Se representa el transcurso del tiempo a través de una sucesión de imágenes que forman una secuencia con significado.



Viñetas de Mortadelo y Filemón, Francisco Ibáñez.

Fuente: www.mortadeloyfilemon.com

- 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.
- 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.

Ghosts Hunters, Eunice P.



El lenguaje del cómic: El encuadre

- Es el espacio que delimita una viñeta y representa una acción o tiempo concreto.



Tipos de planos o encuadres

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 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, permitiendo distinguir al lector la expresión del rostro del personaje con más detalle. También se aprecia parte del escenario como fondo.



- **Primer Plano (P.P.).**

Este plano encuadra toda la cara del personaje o algún detalle concreto: sus manos, un objeto, etc.

- **Plano detalle (P.D.).**

Es un plano muy cercano que muestra un detalle concreto del rostro del personaje o de una parte de algún objeto, para que el lector se fije en este elemento que es esencial para la comprensión de la secuencia.



Los convencionalismos del cómic:

El globo o bocadillo

- El globo o bocadillo es el cuerpo o la silueta donde se inscriben los diálogos o pensamientos de los personajes.
- El rabillo del globo, indica el personaje que habla o de dónde procede el mensaje.
- La forma del bocadillo incrementa el significado del mensaje, es decir, existen convencionalismos de formas del bocadillo que sirven para resaltar el mensaje que contienen.



Los convencionalismos del cómic:

Las metáforas visuales

- Son recursos característicos del cómic, que sirven para expresar situaciones determinadas a través de una imagen.
- 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.



Los convencionalismos del cómic:

La onomatopeya

- 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.



Los convencionalismos del cómic; los movimientos cinéticos

- 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.



Viñeta de Goomer, de Ricardo y Nacho

Los convencionalismos del cómic:

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.

