

El cómic

¿QUÉ ES EL CÓMIC?

Se puede considerar el cómic o historieta como:

- Aquella "serie de dibujos que constituye un relato", "con texto o sin él"
- Así como al medio de comunicación en su conjunto.

Podemos decir que es una narrativa gráfica, un arte secuencial,

CARACTERÍSTICAS DEL CÓMIC.

El cómic es otra forma de expresión escrita con una serie de características peculiares, que lo diferencian de los demás géneros narrativos.

Estudiamos las características a partir de la siguiente clasificación.

► CÓDIGO VISUAL.

- **Viñeta:** Es la unidad mínima de narración. Puede ser cuadrada, rectangular, circular, ovalada... El contorno suele ser rectilíneo y cerrado.
- **Los Planos:** El cómic utiliza una serie de encuadres o planos tomados del cine como son:
 - = *Gran plano general* (ofrece información sobre el contexto donde transcurre la acción),
 - = *Plano general* (dimensiones semejantes a la figura humana, encuadrada por entero),
 - = *Plano americano* (encuadra la figura humana a la altura de las rodillas) ,
 - = *Primer plano* (selecciona desde la cabeza a los hombros),
 - = *Plano medio* (recorta el espacio a la altura de la cintura del personaje),
 - = *Plano detalle* (una parte de la figura o un detalle que hubiera pasado desapercibido).
- **Código gestual:** Los gestos constituyen para los personajes del cómic, junto con los diálogos, el modo primordial de expresión y admite muchas variantes. Elementos de dicho código pueden ser los siguientes:

= *Cabello erizado:* terror, cólera.

= *Cejas altas:* sorpresa.

= *Cejas fruncidas:* enfado.

= *Mirada ladeada:* maquinación.

= *Ojos muy abiertos:* sorpresa.

= *Ojos cerrados:* sueño, confianza.

= *Ojos desorbitados:* cólera, terror.

= *Nariz oscura:* borrachera, frío.

= *Boca muy abierta:* sorpresa.

= *Boca sonriente:* complacencia, confianza.

= *Labios hacia abajo:* pesadumbre.

= *Labios hacia abajo mostrando dientes:* cólera.

- **Figuras cinéticas:** Los signos cinéticos expresan la ilusión del movimiento. Su representación puede ser muy variada:

= *Líneas próximas y paralelas*, más o menos densas, que indican la dirección de un cuerpo , espada, brazos...

= *Las nubecillas detrás* de un coche o alguien que corre,

= *Las líneas que marcan* la solución a una acción violenta,

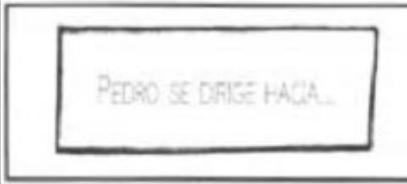
= *Los trazos cortos* que rodean a un personaje que corre, se cae o tambalea.

Su lectura siempre es obvia.

- **Color:** Es un elemento muy importante en la composición de la viñeta de la página... Puede servir para reforzar los caracteres de los personajes y ambientes o para provocar un sentimiento o una emoción en el receptor. Un mismo color puede utilizarse para significar cosas diferentes.

► CÓDIGO VERBAL.

- **El texto** cumple la función de expresar los diálogos y pensamientos de los personajes, introduce información de apoyo y evoca los ruidos de la realidad a través de onomatopeyas.
- **El bocadillo:** Es el espacio donde se colocan los textos que piensan o dicen los personajes. Consta de la parte superior o globo, y el rabito o delta que señala al personaje que está hablando.

		
Un personaje está hablando.	Hablan varios personajes.	Un personaje piensa.
		
Alguien habla en voz baja.	Alguien grita.	Escribe el narrador.

- **El globo** se puede dibujar de forma continua y se llama contorno normal, puede delinearse con formas temblorosas y significa debilidad, temblor, frío o puede dibujarse en forma de dientes de serrucho, y significa una vibración de la voz como un grito, irritación, voz desencajada, o procedente de un altavoz, de un teléfono... Si las líneas son discontinuas significan que hablan bajito (para expresar secretos, confidencias...). El bocadillo incluido en otro bocadillo indica las pausas que realiza un personaje en su conversación.
- **La cartela y el cartucho:** La cartela es la voz del narrador. Este texto se coloca en la parte superior de la viñeta y suele ser rectangular. El cartucho es un tipo de cartela que sirve de enlace entre dos viñetas consecutivas.
- **La onomatopeya:** Es la imitación de sonido y puede estar dentro o fuera del globo. Las más comunes son:

<ul style="list-style-type: none"> = Crack: quebrar, cruji. = Splash: salpicar, chapotear. = Click: sonar con uno o más golpes. = Sniff: olfatear. = Glup: engullir, tragar. 	}	<p>Y otras muchas más que describen sonidos como cerrar de puertas, caídas, disparos, bombas, risas...</p>
---	---	--

Además de su sonido tienen un valor plástico en cuanto a su color, colocación en la composición, tamaño...

- **Letras.** El tipo de letra más usado es el de imprenta. Según las características de los personajes y el tono de voz empleado se usa tipo de letra. Si habla alto se usarán letras grandes, si es tono confidencial serán letras pequeñas, si se canta se pondrán con ritmo ondulante y se completarán con signos musicales.
- **Ideogramas y metáforas visualizadas:** Son transposiciones de enunciados verbales a imágenes. Como ejemplos apuntamos los tacos son sustituidos por sapos, culebras, calaveras; la bombilla se usa para señalar una idea genial; las estrellas que se ven alrededor de un porrazo; la interrogación cuando el personaje está confundido o la admiración cuando está sorprendido.