U.D. EL CÓMIC

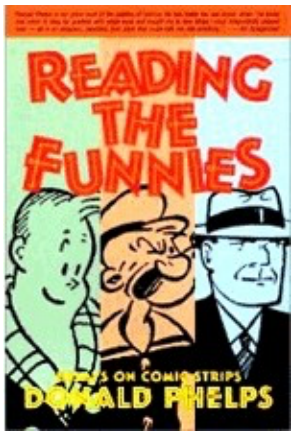
Educación Plástica, Visual y Audiovisual

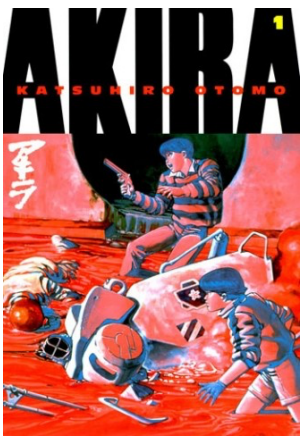
2º ESO

1.DEFINICIÓN:

El cómic es un medio de expresión y comunicación que narra una historia a través de imágenes, o con la unión de imagen y texto. Se caracteriza por crear una secuencia de imágenes que describen unos personajes y las acciones que éstos llevan a cabo dentro de la historia que relatan. Por tanto, emulan al cine y a la televisión en cuanto que expresan las diferentes partes de que consta una acción en el transcurso del tiempo.

El cómic, junto al cine, al vídeo, a los dibujos animados, al diaporama y a la novela, forma parte del gran grupo del arte secuencial. El arte secuencial es aquel que trata de contarnos una historia que se dilata en el tiempo. Para ello, nos valemos de un lenguaje y una estructura narrativa que expresan con claridad las acciones y pensamientos de los personajes.

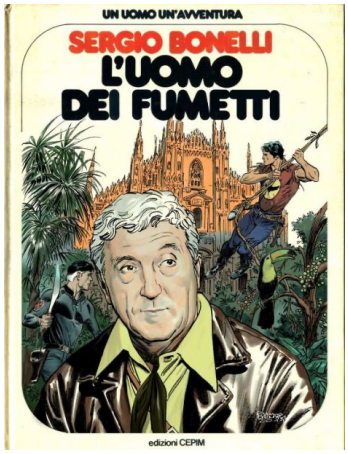




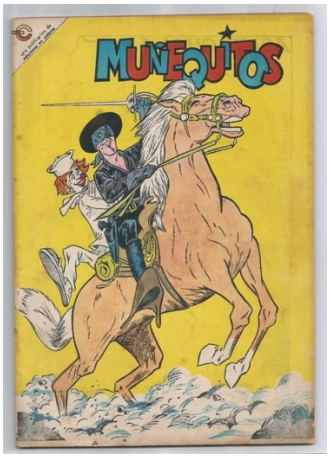
1.1. EL CÓMIC EN DIFERENTES PAÍSES

En español recibe el nombre de **"tebeo"**, derivado del título de la revista **TBO** publicada por primera vez en 1917, dedicada a la historieta infantil. Su popularidad fue tan grande que derivó la palabra *tebeo* como sinónimo de historieta.

En italiano se le llama **fumetto** (*fumetti* para el plural). Su nombre proviene de los globos de diálogos, tan característicos en la historieta.

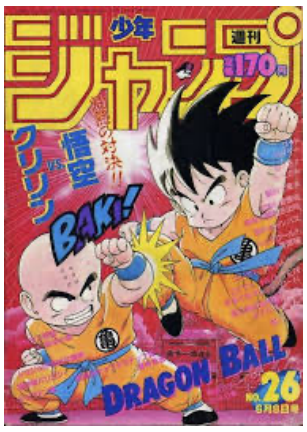


En Cuba se le llama "muñequitos" En los años 40 y 50 había en Cuba muñequitos de todas las editoriales imaginables del mundo, en particular de Novaro, SEA y Marvel y La Prensa.

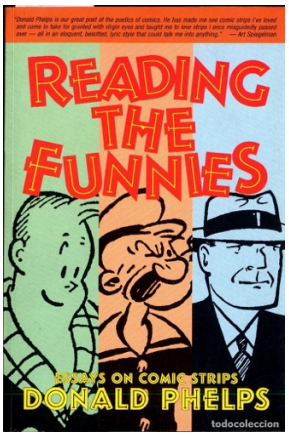


En francés se le llama **Bandé-Dessinée**. Es traducción directa de la palabra *comic-strip* (tira cómica) y es el nombre acuñado en Francia y en Bélgica, ambos países de gran aporte a la cultura historietística.

En japonés se ha impuesto el término **manga** ("imágenes grotescas") para designar a estas historietas, y denominan al cómic estadounidense **"komikkusu"**.

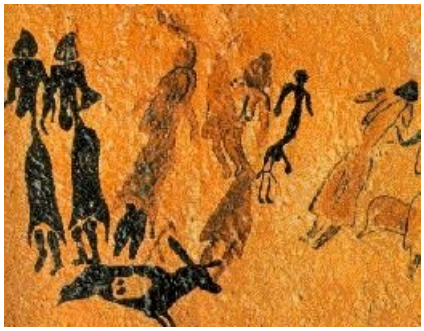


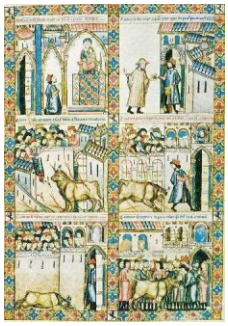
En inglés, además de **comic**, se usa **"funnies"** para las tiras de prensa y **"cartón"** para la caricatura.



2. ORIGEN DEL CÓMIC

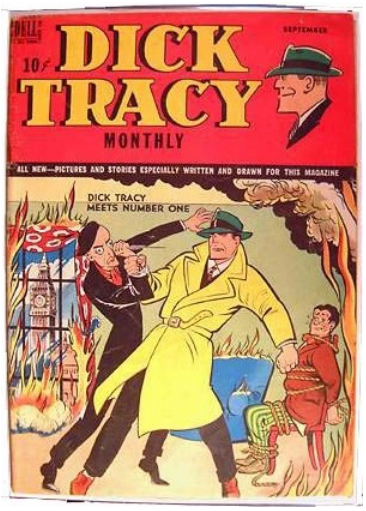
El arte secuencial tiene sus antecedentes más remotos en las pinturas rupestres, en los jeroglíficos egipcios y en la cerámica griega. Sin embargo, son los chistes gráficos que aparecen hace doscientos años en la prensa, los antecesores del cómic actual.

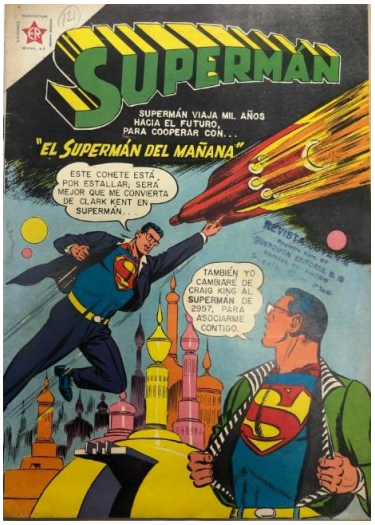




Hacia finales del siglo XIX en Europa como en Estados Unidos, los periódicos recurrían a diferentes incentivos con el fin de atraer el mayor número de lectores y, por consiguiente, controlar el mercado. La modernización de los sistemas de impresión de Estados Unidos va a permitir que a partir de 1893 en los suplementos dominicales apareciera una página en color. En esta página del "New York World" apareció en 1895 una viñeta del dibujante Richard F. Outcault que va a sentar las bases de la historieta actual.

Aunque el cómic posee distintas funciones, la más relevante es la recreativa, con la que se consolidaron más adelante géneros como los de aventuras; las series negras de Dick Tracy o Spirit; la ciencia ficción con personajes como Batman, Flash Gordon, Superman o Spiderman, justicieros, con poderes especiales e indumentarias estrafalarias.





Aunque a partir de los años 60, sin abandonar su función recreativa, aparece una forma de expresión adulta y de mayor complejidad.

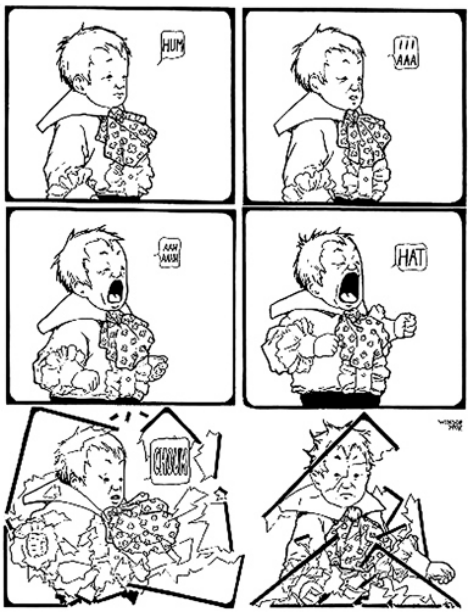
Lo llaman el octavo arte y tiene categorías estética y narrativa, casi un siglo de existencia y está abierto a la libre creación.

3. ELEMENTOS DEL CÓMIC:

El cómic es un medio de expresión artística que se caracteriza por la integración de texto e imágenes.

Al analizar su contenido, se han de considerar estas dos partes integrantes de la viñeta:

- **Las imágenes** (planos, angulación, movimiento, gestos).
- **El mensaje verbal** (voz del narrador, diálogos, pensamientos y onomatopeyas).

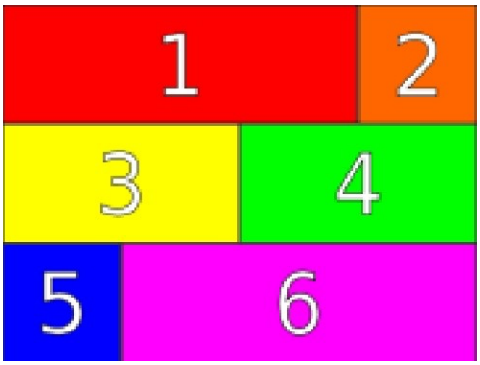


3.1. LA VIÑETA

Es la unidad mínima de narración del cómic.

Cada una de las viñetas nos mostrará parte de la historia; aunque, algunas veces, valdrá una sola para que tenga sentido completo como ocurre en los **chistes gráficos**.

Las viñetas, a su vez, van a agruparse formando lo que llamaremos secuencias. Una **secuencia** es un grupo de viñetas que tienen relación entre sí.



Si la secuencia es breve y cuenta una historia, entonces la llamaremos **tira**.

Las secuencias, irán a su vez agrupadas en **páginas**. Las páginas más frecuentes siguen un modelo en forma de cuadrícula, aunque a partir de los años sesenta del siglo pasado, se empieza a experimentar con viñetas irregulares que intentan escapar de la monotonía.

La primera viñeta, la de presentación, es generalmente más grande que el resto, pudiendo llegar incluso a ocupar la página entera. Tiene la finalidad de darnos el mayor número de datos posibles para que entremos en la historia.

Las viñetas se ordenan dentro de cada página de izquierda a derecha y de arriba abajo, al menos en occidente, donde este es el orden de lectura y escritura.

Las viñetas de una página pueden tener formas distintas.

La **línea demarcatoria** sirve para separar las viñetas entre sí, además puede llevar a enriquecer el significado de la historieta.

Las viñetas con líneas demarcatorias **en forma de nubes** suelen contener recuerdos o acontecimientos fantásticos.

Con línea discontinua evocan tiempos anteriores, con forma de pergamino dan idea de un pasado remoto.

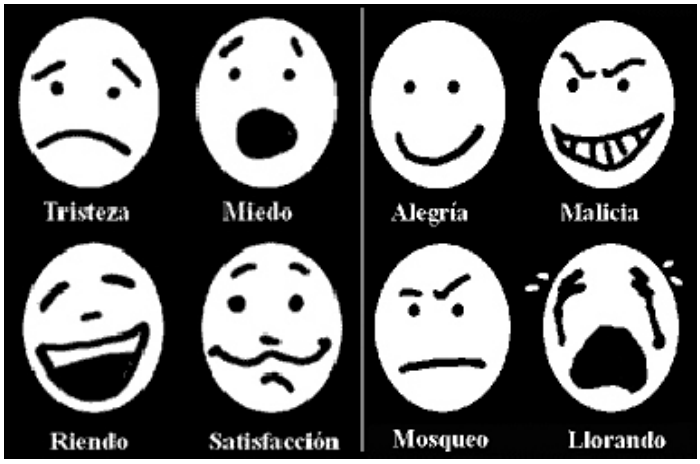
En ocasiones la línea se traspasa para conectar dos o más viñetas entre sí. Este **solapamiento** refuerza la continuidad entre los cuadros y sugiere un tiempo irreal.

3.2. LA IMAGEN

El cómic, al ser un medio basado en lo visual, puede utilizar diferentes **niveles de iconicidad** (grado de relación entre la imagen y su referente): desde la fotonovela, pasando por el dibujo realista, la caricatura humana, los animales y objetos humanizados. Todos son modos válidos de expresión pero, antes que la técnica de dibujo, importa el correcto desarrollo de una idea.

En el cómic, como en la mayoría de las artes plásticas, **la figura humana**, es la que se representa con mayor asiduidad. Así, debemos tener nociones básicas de anatomía si queremos que nuestra obra funcione. Debemos saber también, que los sentimientos y estados de ánimo, se reflejan generalmente en el rostro y que podemos crear muchas de ellas variando tan sólo cejas y boca.

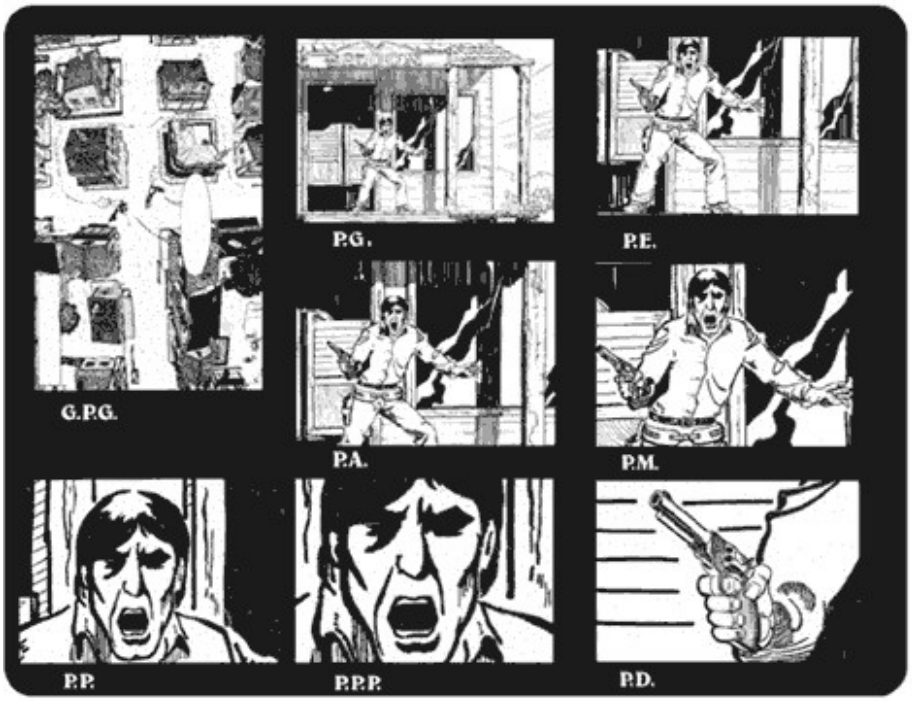
De la misma forma, la postura corporal, influirá y completará el significado del texto.



3.3.PLANOS

El cómic necesita planificación. Dependiendo del espacio representado, los encuadres reciben distintas denominación. Estos tienen siempre como referencia el cuerpo humano. Pueden ser:

GRAN PLANO GENERAL (G.P.G.) O PLANO PANORÁMICO	Muestra un gran escenario o una multitud. La persona no está o bien queda diluida en el entorno, lejana, perdida. Tiene un valor descriptivo y puede adquirir la soledad o la pequeñez del hombre enfrente del medio.
PLANO GENERAL (P.G.)	Muestra un escenario amplio en el cual se incorpora la persona, y ocupa entre una 1/3 y una 1/4 parte del encuadre. Tiene un valor descriptivo de personas o un ambiente determinado. Interesa la acción y la situación de los personajes.
PLANO ENTERO (P.E.)	Cuando los límites superior e inferior del cuadro casi coinciden con la cabeza y los pies. Tiene un valor narrativo y dramático.
PLANO AMERICANO (P.A.)	También denominado 3/4, o plano medio largo, recorta la figura por la rodilla aproximadamente. Es óptimo en el caso de encuadrar a dos o tres personas que están interactuando. Recibe el nombre de "americano" debido a que apareció ante la necesidad de mostrar a los personajes junto con sus revólveres en los westerns americanos.
PLANO MEDIO (P.M.)	Presenta la figura humana cortada por la cintura, de medio cuerpo para arriba. Tiene un valor expresivo y dramático, pero también narrativo.
PRIMER PLANO (P.P.)	Encuadre de una figura humana desde el cuello. El rostro del actor llena la pantalla. Tiene la facultad de introducirnos en la psicología del personaje.
PRIMERÍSIMO PRIMER PLANO (P.P.P.)	Muestra un objeto o una parte del cuerpo humano muy cerca; cuando la cabeza llena el encuadre.
PLANO DETALLE (P.D.)	Muestra algún rasgo del rostro del personaje o algún objeto a una distancia muy corta: flores, una nariz, un ojo, un anillo, etc.



3.4. ANGULACIÓN

Además del plano, la imagen que se representa en la viñeta puede variar según los diferentes puntos de vista que adoptaría una hipotética cámara colocada en distintas posiciones sobre los personajes y los objetos. A este recurso se le llama angulación. Puede ser:

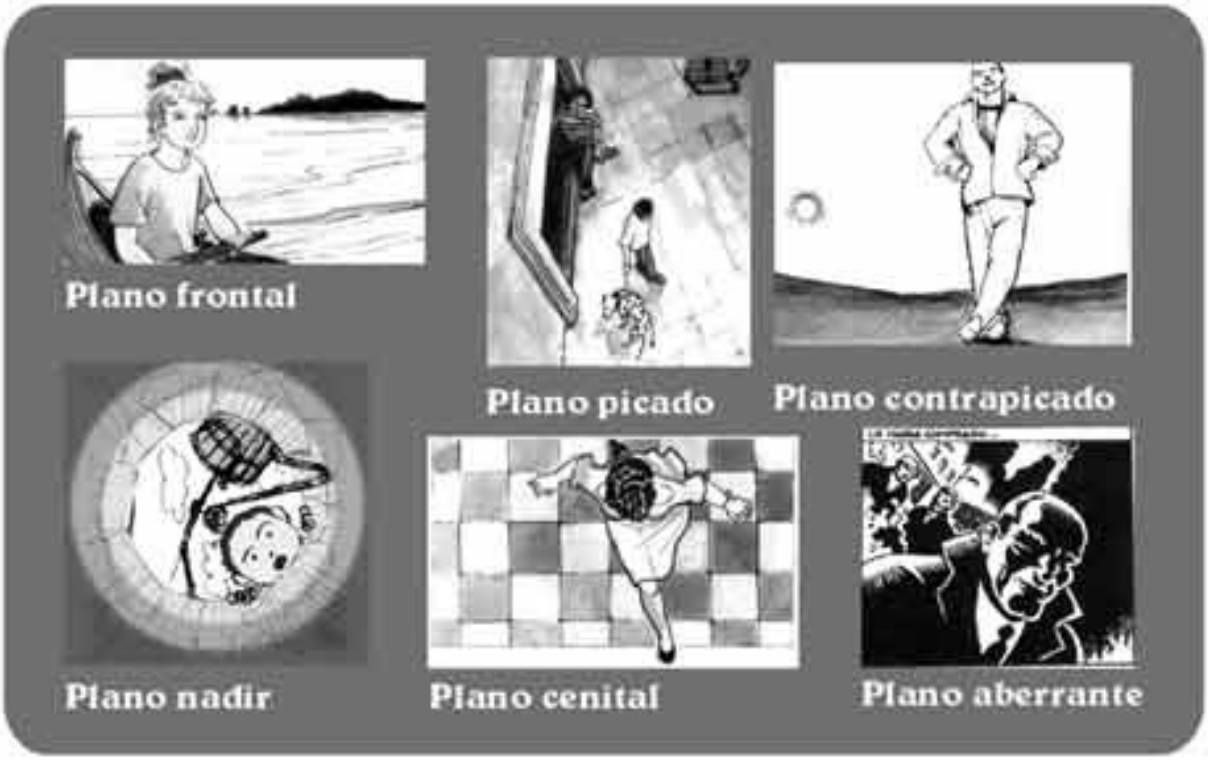
NORMAL: el ángulo de la cámara es paralelo al suelo.

PICADO: la cámara se sitúa por encima del objeto o sujeto mostrado, de manera que éste se ve desde arriba.

CONTRAPICADO: opuesto al picado.

NADIR: la cámara se sitúa completamente por debajo del personaje, en un ángulo perpendicular al suelo.

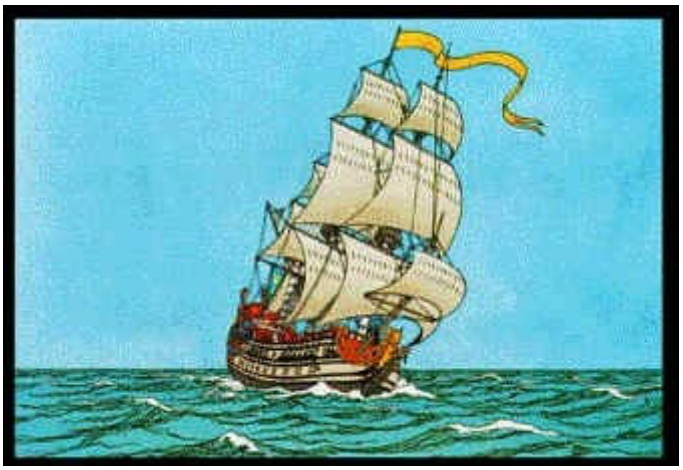
CENITAL: la cámara se sitúa completamente por encima del personaje, en un ángulo también perpendicular.



4. REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO

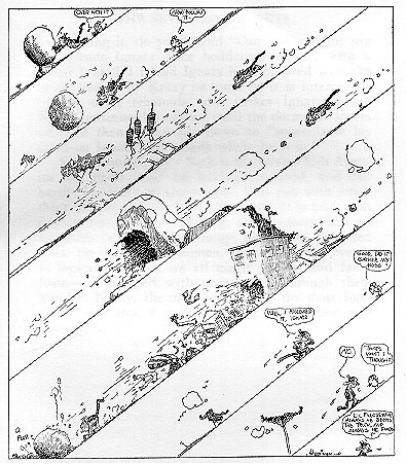
Existen algunos recursos para conseguir que la narración se adecue a un determinado ritmo temporal, es decir, que la acción retroceda al pasado o avance al futuro. Algunos son textuales, mediante textos, y otros utilizan imágenes.

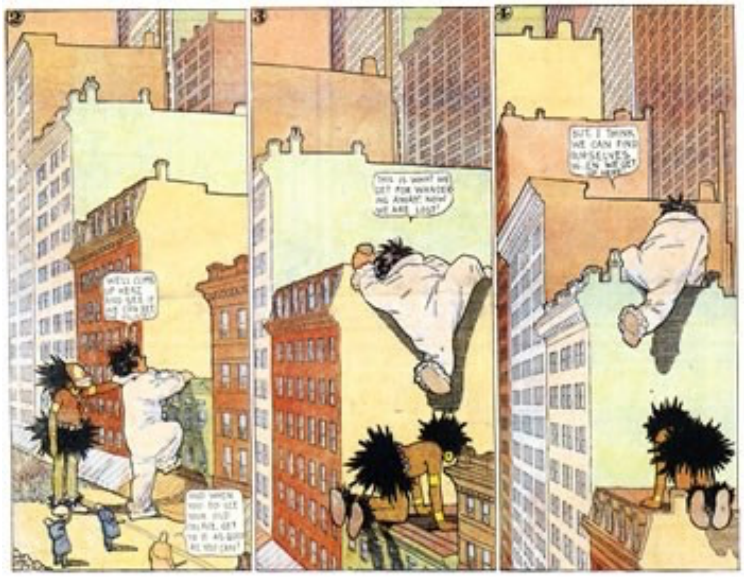
Hace cinco años, por los mares del sur...



Si optamos por un diseño en el que todas las viñetas tienen la misma forma y dimensiones estamos narrando una historia en la que todos los hechos o acciones tienen la misma importancia o transcurren a un mismo ritmo. Este formato de página puede transmitir monotonía.

Si modificamos en determinados casos la forma externa de la viñeta y, además, su tamaño obtendremos una página más dinámica, con un ritmo más vivo.





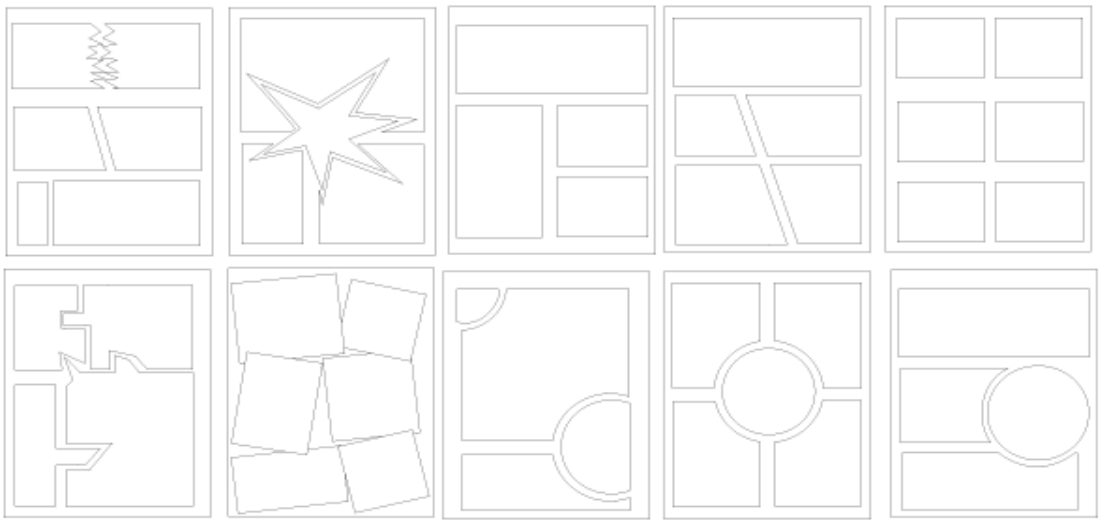
En general, una viñeta horizontal se suele asociar con una idea de sosiego, tranquilidad y reposo. Son apropiadas para mostrar escenarios donde transcurre la acción del cómic.

Las viñetas verticales aportan, habitualmente, ritmo, misterio o desasosiego puesto que ocultan o no muestran todo el contexto.

En ocasiones, los dibujos o los textos superan los límites de la viñeta con el objeto de resaltar, por ejemplo, el movimiento de los personajes (rapidez, energía, fuerza,...) o el sonido de sus expresiones (gritar, llamar la atención, dirigirse al lector).

También se pueden eliminar las líneas que conforman la viñeta o modificar el estilo de su trazado (puntos, líneas discontinuas, curvas, etc.) Algunos autores aprovechan el espacio entre dos viñetas limitadas con líneas para introducir otra sin estos límites.

También existen otros formatos para desarrollar el lenguaje del cómic, como los que se presentan a continuación:



5. EL LENGUAJE VERBAL

El texto que se utiliza en el cómic para representar todo tipo de sonido cumple las siguientes funciones:

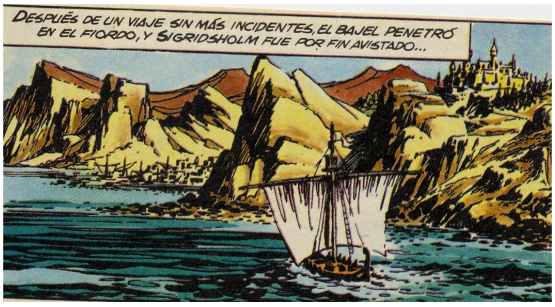
- Expresar los diálogos y pensamientos de los personajes.
- Introducir información de apoyo en la cartelera.
- Evocar los ruidos de la realidad a través de onomatopeya.

5.1. EL BOCADILLO

El bocadillo es el espacio donde se colocan los textos que piensa o dicen los personajes. Constan de dos partes: la superior que se denomina globo y el rabillo o delta que señala al personaje que está pensando o hablando. La ubicación del bocadillo en la viñeta debe realizarse de acuerdo al sentido de la lectura y el sentido de la composición de la viñeta. El sentido u orden de lectura en los globos o bocadillos es el mismo que la lectura, de izquierda a derecha y avanzando de arriba hacia abajo (en nuestra cultura). La forma del globo va a dar al texto diferentes sentidos:

5.2. LA CARTELA Y EL CARTUCHO

La cartela es la voz del narrador. Este texto no se integra en la imagen, se ubica en la parte superior de la viñeta y su forma es rectangular.

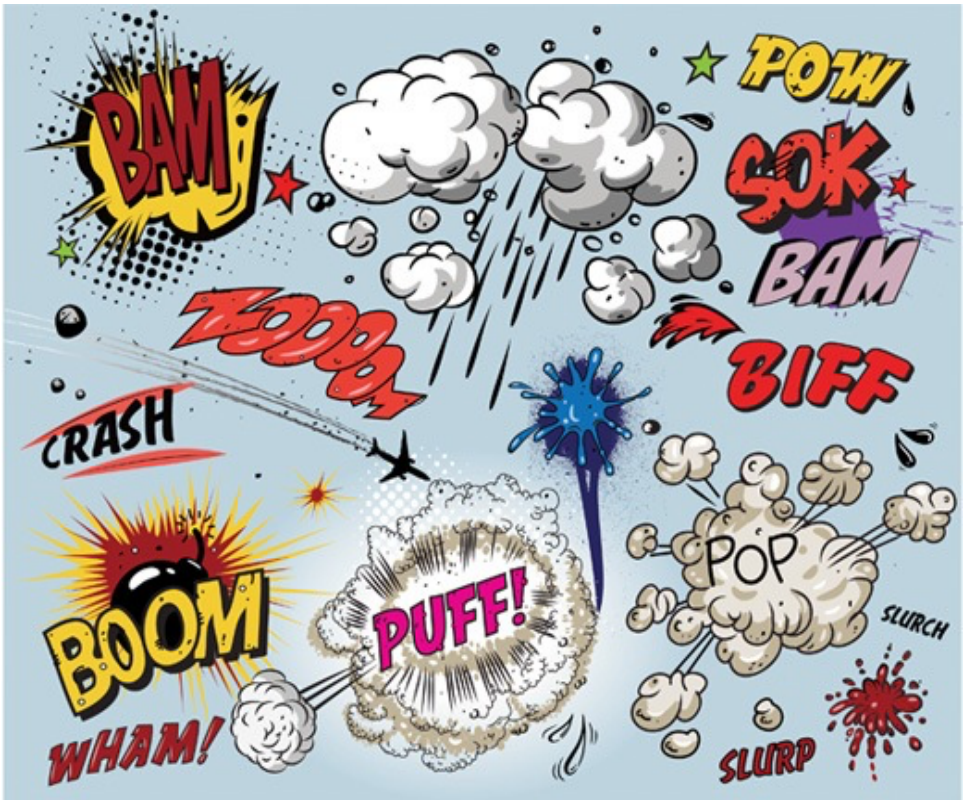


El cartucho es un tipo de cartela que sirve de enlace entre dos viñetas

consecutivas. En este caso el espacio de la viñeta está ocupado por el texto.

5.3. LA ONOMATOPEYA

La onomatopeya es una figura retórica de dicción y, más precisamente, un icono acústico, pues aspira a convertirse en traducción, oral y/o escrita, de los ruidos.
El relieve plástico otorgado a muchas onomatopeyas hace que el lector las perciba antes de descifrar el sentido de la totalidad del dibujo, en contraste con los textos de los diálogos, que suelen leerse después de haber examinado el dibujo
Las onomatopeyas se caracterizan por tener un tamaño y cuerpo de letra grandes y porque suelen estar coloreadas, a diferencia del texto de los globos. Además, las letras suelen aparecer desalineadas, torcidas formando curvas o figuras, etc.



El tamaño y el color de las onomatopeyas "sugieren su intensidad sonora", es decir, indican, más claramente que otros mensajes escritos del cómic, que representan sonidos, y además que contienen una expresividad y un significado especiales.

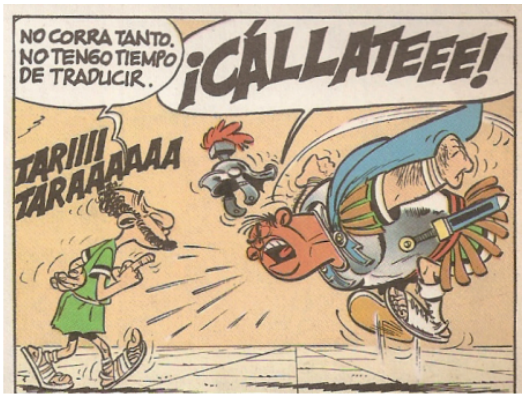
5.4. PROPIEDADES NARRATIVAS DE LA LETRA EN EL CÓMIC.

La naturaleza de la escritura, en tanto que elemento de composición visual en la historieta, le otorga unas características específicas, que no existen en otras artes. La letra en el cómic tiene propiedades como signo gráfico con facultades narrativas en sí mismo.

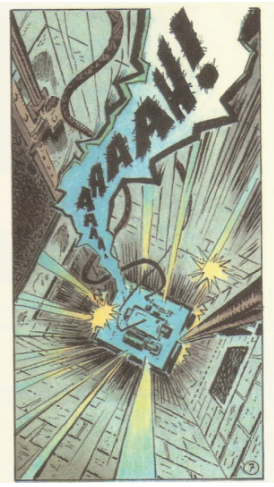
Según las características de los personajes y el tono de voz empleado se usarán letras de otro tipo. Si se quieren conseguir determinados efectos expresivos la manera de delinear el texto afecta en su mensaje.

Mayor tamaño con línea temblorosa: alarido, temor, grito de pavor...

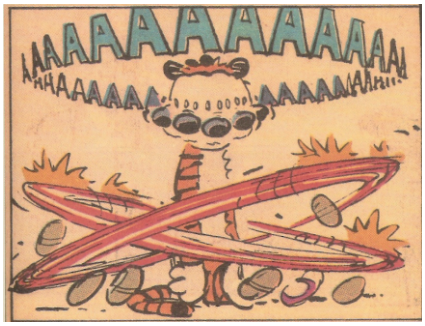
Mayor tamaño sin línea temblorosa: actitud resuelta, decidida, vigorosa...



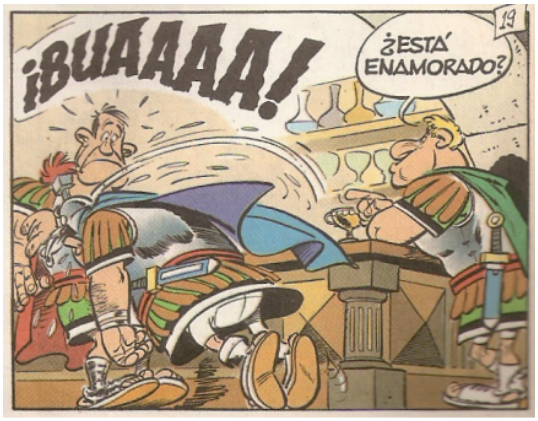
Se diría que las letras de ese expresivo "¡cállateee!" cortan el espacio, lo invaden con agresiva vehemencia.



Descripción de transcurso del tiempo. Ilustra la caída al vacío de un elevador mediante el desesperado grito de su pasajero.

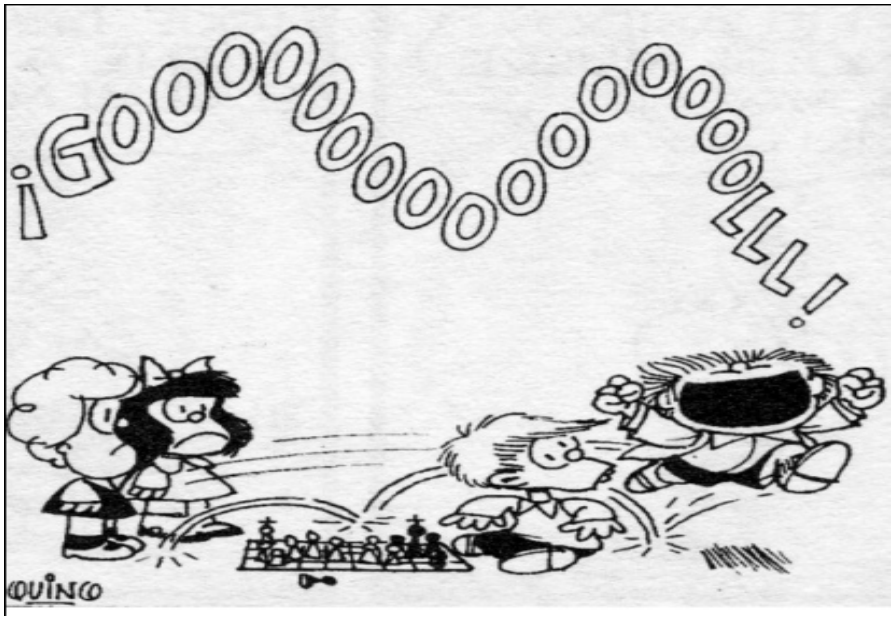


Más allá de la forma caligráfica de las letras se atiende a aspectos como su disposición en el espacio, su tamaño, la fluctuación del mismo, el color o colores de lo escrito… recursos que aportan información, como en el caso de la figura analizada, donde nos relata una caída.



En esta imagen la grafía es de gran tamaño pero con un trazo tembloroso, roto, como si el pulso al rotular hubiese fallado. Además vemos cómo el llanto aumenta su tamaño letra a letra. La desesperación, finalmente, ha rendido y vencido al autoritario personaje.

La letra de tamaño más pequeño que el usual, significa <u>volumen más bajo</u> que el normal de voz. Expresa actitud tímida y/o confidencial.



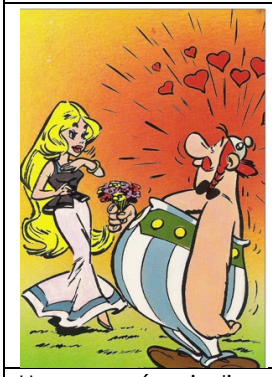
La letra que describe un ritmo visual, por lo general ondulado, significa que el <u>texto es "cantado"</u>. Suele complementarse con algunos signos musicales.

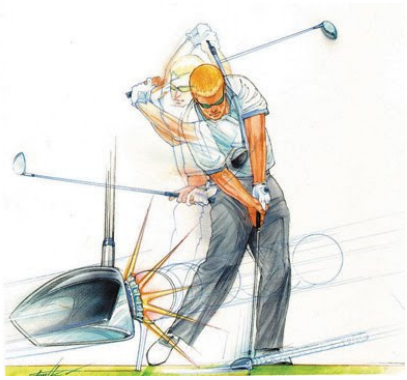
El cómic ha desarrollado una serie de recursos icónicos para la representación del movimiento, ya que al ser la imagen fija no puede representar el movimiento de un modo natural.
Estos códigos cinéticos pueden clasificarse del siguiente modo:

5.5. SIGNOS CONVENCIONALES

<u>METÁFORA VISUAL</u>

Es una convención gráfica que expresa una idea a través de una imagen. Con un procedimiento similar al utilizado en el lenguaje verbal, el cómic ha ido creando metáforas que se visualizan. Por ejemplo:

Una bombilla dibujada sobre la cabeza de un personaje indica que acaba de tener una buena idea.	Sapos y culebras o rayos y centellas saliendo de la boca de un personaje significa que está muy enfadado.	Un signo de interrogación expresa la sorpresa o la duda.
		
Un corazón indica que el personaje está enamorado.	Un tronco de sierra, indica que el personaje está profundamente dormido.	Las estrellas alrededor de la cabeza indican el que personaje se ha dado un fuerte golpe.

FIGURAS CINÉTICAS

Las **líneas cinéticas** son los símbolos gráficos que dotan de **dinamismo** y **énfasis** a la narración de manera que el lector pueda seguir con la vista lo que está sucediendo sin necesidad de leer ninguna frase. También indican la **trayectoria** que siguen los elementos móviles de cada viñeta.