

EL LENGUAJE DEL CÓMIC

Definición de cómic: El cómic, historieta ilustrada o tebeo, es un relato de imágenes que ofrece una serie de características propias:

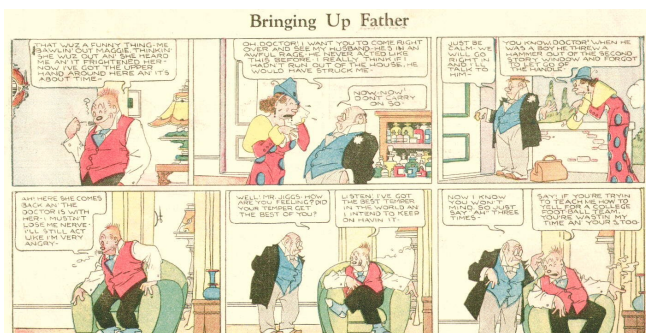
- Es un lenguaje predominantemente narrativo, formado por la integración de elementos verbales y elementos icónicos.
- Utiliza una serie bien definida de convenciones y de códigos.
- Se realiza para ser reproducido masivamente (medio icónico de masas) y su finalidad principal es la distracción.

Análisis de sus componentes :

1. La composición de la página : Es la forma que toman los múltiples elementos que fueron pensados por el autor y que están en juego en una historieta.

El aspecto externo de la página resulta intrínseco a la historia, ya que está asociado a la generación de climax, y ritmos narrativos.

Sabemos que una composición en la que dominan las diagonales transmite dinamismo, al contrario que una dominancia de horizontales está asociada a una sensación de calma; el tamaño de la viñeta y su formato condicionan su lectura, y por lo tanto marcan el ritmo de la narración, así, si componemos una página con viñetas grandes y horizontales, damos un sentido descriptivo a la narración y la ralentizamos, al contrario que en una sucesión de viñetas cuadradas y pequeñas, que nos sugieren una rapidez similar a la producida en el cine con una secuencia de planos cortos y trepidantes.



1.1 Utilización de la línea recta, forma normal y dimensiones regulares respecto al resto de la página. La sensación es de monotonía.



1.2 Podemos ver el cuadro como ventanas que nos hacen testigos de las distintas situaciones de una escena.

1.3 O bien el límite del cuadro se confunde con el otro y el tiempo se expande: sería como una panorámica en el cine.



2. La composición dentro de la viñeta: encuadre y angulación.

. TIPOS DE PLANOS (ENCUADRE)

El **Gran Plano General** (GPG) describe el ambiente donde se desarrolla la acción. En este tipo de plano los personajes apenas se perciben. El GPG es eminentemente descriptivo, por lo que, como habíamos visto antes, las viñetas suelen ser más grandes que las del resto de la página.

El **Plano General** (PG) encuadra al personaje de la cabeza a los pies y proporciona información sobre el escenario, aunque en menor modo que en el caso anterior. La figura humana cobra protagonismo, sobre todo, en las viñetas de acción física.

El **Plano Americano** (PA) corta la figura humana a la altura de las rodillas y sirve para mostrar las acciones físicas de los personajes y las expresiones de sus rostros.

El **Plano Medio** (PM) recorta el espacio a la altura de la cintura del personaje, cobrando más importancia su expresión.

El **Primer Plano** (PP) encuadra al personaje desde la cabeza hasta los hombros de la figura. Destaca sus rasgos y conocemos su estado psicológico, emocional, etc.

El **Plano Detalle** (PD) selecciona una parte de la figura humana o un objeto que, de otra manera, hubiese pasado desapercibido.

. ANGULOS DE VISIÓN

Es el punto de vista desde el que se observa la acción, permite dar profundidad y volumen a la viñeta, así como sensación de grandeza ó pequeñez según el punto de vista adoptado.

TIPOS DE ANGULOS

- En el *ángulo de visión normal* o **ángulo medio o neutro**, el espectador se sitúa a la altura de los ojos de los personajes.
- En el **ángulo picado** la acción es representada de arriba hacia abajo. Este tipo de ángulo ofrece la sensación de pequeñez.
- En el *ángulo de visión en contrapicado* la acción es representada de abajo hacia arriba. Este tipo de ángulo ofrece la sensación de superioridad.
- El **ángulo cenital** es el ángulo picado absoluto y ofrece una visión totalmente perpendicular de la realidad.

3. Los códigos cinéticos.

Una clasificación inicial de los elementos de expresión de movimiento en el tebeo, o de los códigos cinéticos, podría ser la siguiente

1. Trayectoria : 1.1. Trayectoria lineal simple

1.2. Trayectoria lineal color

1.3. Oscilación

1.Efectos secundarios del movimiento :

2.1. Impacto

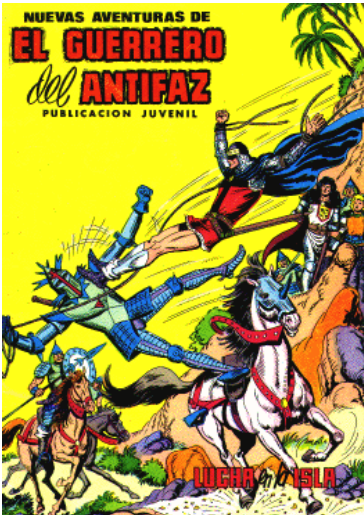
2.2. Nubes

2.3. Deformación cinética

2.4. Descomposición visual del movimiento

La trayectoria no es más que la señalización gráfica del espacio que hipotéticamente recorre un objeto en un breve período de tiempo. El objeto que se desplaza aparece acompañado por una estela que marca la trayectoria recorrida en su desplazamiento..

Los tipos básico de trayectoria pueden ser clasificados así :



3.1 Trayectoria lineal simple en la que una o varias líneas señalan el espacio recorrido. Por debajo de las líneas se observa la parte de ilustración correspondiente.

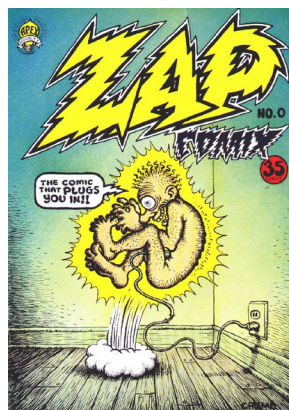
3.2 Trayectoria lineal color, caracterizada como la anterior por la presencia de una o varias líneas que señalizan el desplazamiento del objeto. La diferencia con el tipo anterior estriba en el hecho de que la trayectoria, en la superficie acotada por las líneas que la demarcan, aparece señalada en un color distinto del que tiene el fondo sobre el que se produce el movimiento.



3.3 Oscilación. Que suele expresarse por un halo punteado o elementos similares a la silueta, pero desdibujados. Se utiliza para expresar un movimiento vibratorios o de vaivén.

3.4 El impacto presupone un movimiento previo inmediato. Suele representarse por medio de una estrella irregular, en cuyo centro se localiza el objeto causante del impacto y que, obviamente, ha debido desplazarse previamente. Al igual que en el caso de la trayectoria, puede presentarse de modo 'transparente' o mediante contraste de color. Este signo cinético puede observarse también en la boca de Mortadelo, en la imagen 3.2

Otro modo de expresar el desplazamiento de un objeto es mediante la presentación de **nubes 3.5**, que le acompañan en su trayecto.



La **deformación cinética 3.6** se produce en aquellas situaciones en las que un objeto flexible se deforma como consecuencia del movimiento, o bien como causa parcial del mismo. Una antena del coche inclinada hacia atrás, las velas de un barco hinchadas y turgentes, o la capa del personaje de la viñeta.



La **descomposición del movimiento** es claramente deudora de la fotografía; la posibilidad de una exposición larga ante el objetivo lleva al desdibujamiento de los contornos del móvil en el sentido en que se desplaza.

La transferencia al cómic da lugar a efectos diversos, algunos de alto valor estético : representación de piernas como óvalos desdibujados para dar impresión de rápido desplazamiento del personaje, la presentación de un objeto en sucesivas y distintas posiciones, etc, son ejemplos concretos.

4. La gestualidad.

Algunos autores definen un total de seis expresiones principales de los personajes : cuatro que denominan "básicas", y dos "derivadas".

Las definen así :

Expresiones básicas :

- Alegría : las cejas se arquean hacia arriba y la boca irá, como dice la expresión popular, "de oreja a oreja".
- Enojo : las cejas concurren al centro de la cara y la boca se tuerce en un movimiento hacia abajo, al revés que en la alegría.
- Tristeza : las cejas caen hacia los costados y la boca, continuando hacia abajo el movimiento de enojo, parece destemplarse.
- Serenidad : Tiene predominancia hacia las líneas horizontales.

Expresiones derivadas: las que resultan al combinar las expresiones básicas.

- Malicia : las cejas de enojo y la boca de alegría dan como resultado una alegría maliciosa.
- Ingenuidad: Las cejas de tristeza y la boca de alegría dan como resultado una triste alegría.

5. El contenido verbal.

A veces el texto en el cómic se presenta como una especie de "voz en off", y se encierra en unos límites concretos y definidos, como un cuadrado o un rectángulo, en este caso se habla de cartucho.

El cartucho no es sino una superficie de una viñeta en la que se incluye un fragmento verbal que no ha sido emitido por ninguno de los personajes presentes.

Sin embargo, pese al sentido que supone la utilización de textos no dialogales, son los fragmentos de diálogos o monólogos de los personajes los que confieren una cierta marca distintiva al tebeo.

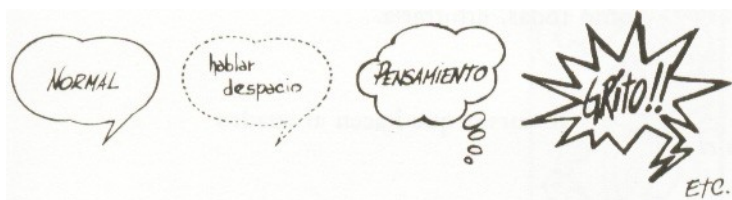
En el globo se integra, realmente, el parlamento del personaje de la historieta. Para su análisis vale la pena considerar tres componentes en el globo:

- La **silueta**, la superficie útil para ser ocupada por elementos significativos.
- El delta, apéndice lineal, generalmente en forma de ángulo, que marca la procedencia del mensaje
- El **contenido** propio del globo.

La **silueta**, el globo en sí, normalmente sólo está expresada como una línea en forma de nube de óvalo.

Este tipo de silueta podría denominarse silueta convencional.

Las combinaciones posibles de la silueta y la línea de la viñeta dan lugar a una amplia gama de modas de presentación que no siempre son expresivos, sino puramente estéticos o funcionales.



En ciertos casos, el bocadillo puede revestir cierto carácter significativo. Es lo que se podría denominar *silueta icónica*. De la silueta se desprenden lágrimas si el personaje llora, o cuelgan chupones de hielo si tiene mucho frío.

También es necesario señalar la ausencia de silueta en algunos casos. Este uso no es excesivamente frecuente ahora, salvo en casos muy concretos de autores de historietas altamente intelectualizadas. Se puede hablar, en estos casos, de silueta *ausente*.

El segundo elemento del globo es **el delta**. Su función primordial es la conferir direccionalidad al parlamento. Supone el señalamiento del origen del mensaje verbal emitido.

El delta en sierra presenta dos líneas quebradas que convergen, y suele utilizarse para expresar situaciones de emisión de clara diferencia cualitativa con relación a las normales, que hacen uso del delta lineal simple. Gritos, voces que surgen del teléfono o aparatos de radio, etc.

El delta en burbujas suponen la sustitución del delta convencional por una serie de pequeños círculos. Normalmente expresa un pensamiento de un personaje que no se produce en voz alta.

Por último, el delta múltiple se utiliza para atribuir un mensaje verbal a un amplio conjunto de emisores. Canciones, frases coreadas, oraciones en común, etc., suelen expresarse así.

El tercer núcleo genérico del globo, tras considerar la silueta y el delta es **el contenido**. Ya se ha señalado que el contenido primordial del globo es el contenido verbal. Como tal, hay que aludir a una posibilidad interesante como la que supone la utilización del 'letteing', del 'rotulado' con intencionalidad expresiva. Este rotulado expresivo supone añadir alguna caracterización adjetiva al texto emitido por medio del tipo de letra utilizado.

Otro contenido de interés en los contenidos verbales del globo son las **onomatopeyas**, imitación de ciertos ruidos y sonidos por medio de letras: el *ibang!* De un disparo, el *ibrrrrmm!* de un motor, etc



