

1ª actividad: esquema-resumen del lenguaje del cómic con ilustraciones. Ejemplo:



Las ilustraciones hazlas a tu manera, no las copies del ejemplo.

2ª actividad: dibujo de un cómic.

Crea los personajes y la historia. Dale un título.

Mínimo seis viñetas

Estilo libre: realista, esquemático...cada uno su propio estilo.

Técnica libre: rotuladores, lápices de colores, collage...

Utiliza los elementos propios del lenguaje del cómic: onomatopeyas, metáforas visuales, etc...

Lee antes el resumen:

EL LENGUAJE DEL CÓMIC

El **cómic** es un medio de expresión artística que se caracteriza por la integración de texto e imágenes. Se trata de una serie de dibujos que constituyen un relato, y que pueden llevar texto o no.

El lenguaje del *cómic*, además de los elementos comunes a todo lenguaje visual, posee sus propios signos que lo caracterizan y distinguen de las demás artes visuales

LA VIÑETA

La viñeta es la unidad mínima de la significación de la historieta, aglutina el espacio-temporal y la unidad de significación. Está formada, normalmente, por una serie de líneas que delimitan el espacio total de la unidad de secuencia del cómic

LOS TIPOS DE PLANOS

Las viñetas presentan la realidad en diferentes tomas. Para su estudio, al igual que en la fotografía o en el cine, se distinguen los siguientes tipos de plano:

Plano de detalle. Muestra algún rasgo del rostro del personaje o algún objeto a una distancia muy corta.

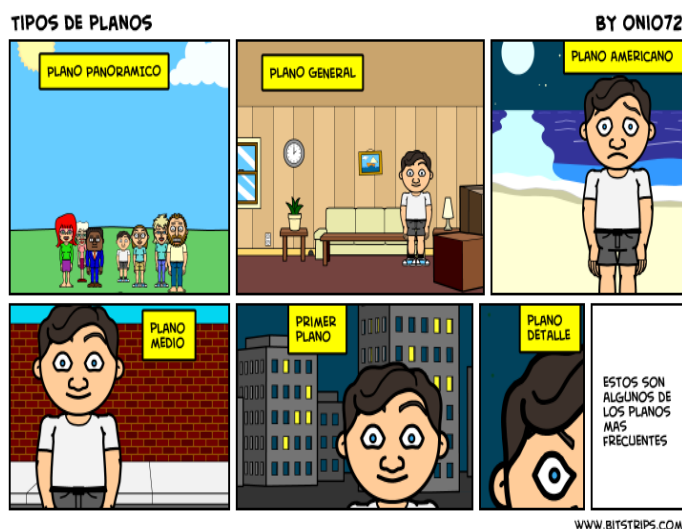
Primer plano. La cabeza o cabezas de los personajes ocupan prácticamente todo el espacio de la viñeta.

Primer medio. Muestra el busto de los personajes hasta la cintura.

Plano americano. El Plano americano, o también denominado 3/4, recorta la figura por la rodilla aproximadamente. Recibe el nombre de “americano” debido a que este plano apareció ante la necesidad de mostrar a los personajes junto con sus revólveres en los *westerns* americanos.

Plano entero. El personaje o personajes aparecen de cuerpo entero.

Plano general. El protagonista es el entorno (paisaje exterior -playa- o interior -habitación-), que puede aparecer con o sin personajes. Tiene una función descriptiva.



LOS TIPOS DE ANGULACIONES

La angulación es la inclinación desde la que se representa o dibuja la realidad. El dibujante adopta diferentes puntos de vista, como si tuviera en sus manos una cámara.

Frontal. LA cámara o los ojos del espectador se sitúan a la altura de la cabeza de los personajes.

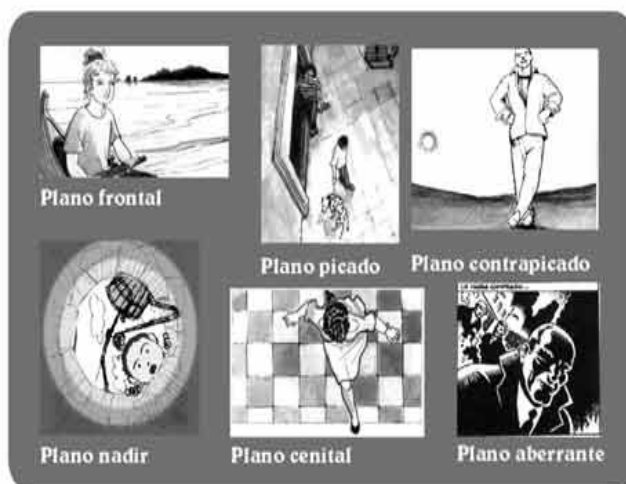
Picado. La cámara se sitúa por encima del objeto o del personaje, de manera que éste se ve desde arriba.

Contrapicado. La cámara se sitúa por debajo del objeto o del personaje. El eje óptico de la supuesta cámara apunta hacia arriba.

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

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

Plano holandés: Cuando la cámara está ligeramente inclinada, por lo regular a un ángulo de 45 grados. Da idea de inestabilidad.



LOS GESTOS

En el estudio del cómic, no pueden faltar los gestos. Los dibujantes de cómics han creado un código que permite descifrar el significado de los gestos de los personajes. Aunque existen muchas variantes expresivas, estos ejemplos son muy fácilmente reconocibles:

El pelo erizado: terror, cólera

Cejas altas: sorpresa

Cejas fruncidas: enfado

Cejas con la parte exterior caída: pesadumbre

Mirada ladeada: maldad, traición

Ojos muy abiertos: sorpresa

Ojos cerrados: sueño, confianza

Ojos desorbitados: cólera, terror

Nariz oscura: borrachera

Boca muy abierta: sorpresa

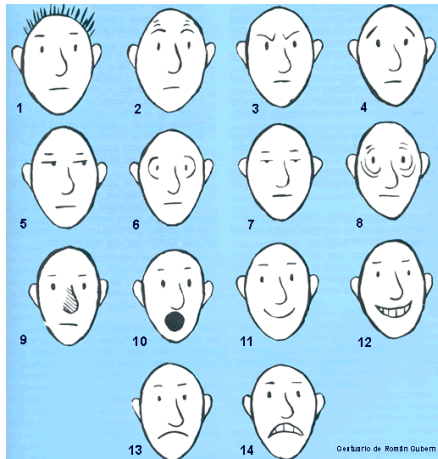
Boca sonriente: confianza

Boca sonriente que muestra los dientes: hipocresía

Comisuras de los labios hacia abajo: pesadumbre

Comisuras de los labios hacia abajo mostrando los dientes: cólera.

LÍNEAS DE EXPRESIÓN DEL ROSTRO. ALGUNOS EJEMPLOS.



RECURSOS CINÉTICOS

En el lenguaje del cómic se denominan elementos cinéticos a todos los recursos gráficos que expresan los movimientos realizados por un personaje u objeto. Los principales elementos cinéticos y mas utilizados son: la trayectoria, el impacto, las nubes de polvo y el temblequeo.



METÁFORAS VISUALES

Metáfora visual es representar visualmente estados de ánimo, sensaciones o ideas. Una sierra cortando un tronco (roncar), estrellas dando vueltas alrededor de una cabeza (dolor) una bombilla encendida (idea)....

