



## 6. El original

El último paso es la realización del original con la técnica que hayas elegido: tinta china, lápices de colores, témperas y acuarelas, y por supuesto el ordenador.

En efecto, el uso del ordenador, el escáner o la fotografía digital, se han incorporado al mundo del cómic como una técnica gráfica más, que resulta muy conveniente. Prueba a usar estas herramientas y verás ¡cómo te sorprenden los resultados!. Recuerda que tú mismo has de inventar tu propia técnica.

---

# Imagen secuencial: El Comic



# ÍNDICE DE CONTENIDOS

---

1. Qué es el cómic.
2. El lenguaje del cómic; elementos:
  - a. La viñeta
  - b. Los bocadillos
  - c. La cartela
  - d. El encuadre
  - e. El punto de vista
3. Recursos del cómic
  - a. Movimientos cinéticos
  - b. Metáforas visuales
  - c. Onomatopeyas



# I. El cómic.

## ¿Qué es una secuencia?

Una secuencia es una serie de imágenes que constituyen un conjunto con significación. De manera que, el significado de una viñeta está subordinado al conjunto, carece de autonomía ya que depende de toda la secuencia. Es decir, en una sola viñeta no encontraremos el significado de la acción, sino que necesitaremos las anteriores y posteriores que conforman la secuencia.







## II. El lenguaje del cómic

El cómic, como medio de expresión artística, se caracteriza por la integración de texto e imagen. Es un tipo de comunicación eminentemente narrativa que, para ser entendida en su dimensión temporal, se ha ideado la representación del transcurso del tiempo mediante una sucesión de imágenes encerradas en pequeños cuadros llamados *viñetas*.

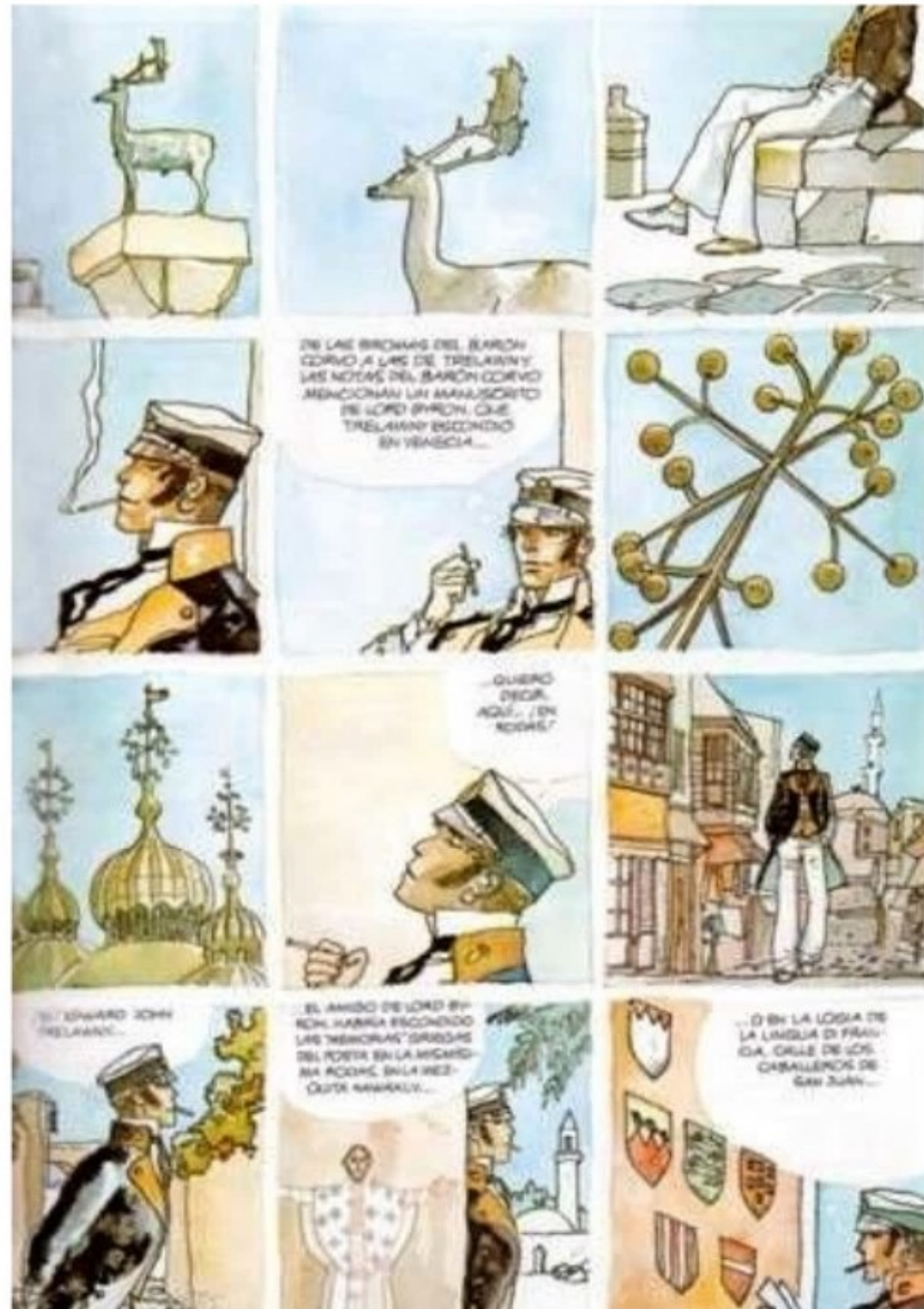
Para comprender el lenguaje del cómic, debemos conocer sus elementos más característicos:



## II. a. La viñeta

Es el recuadro o espacio que contiene a la imagen. La viñeta representa un espacio y un tiempo a los que el lector da continuidad narrativa. Así, la acción se representa en imágenes sucesivas o viñetas que entendemos siguiendo siempre un orden de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo. Este orden es muy importante, ya que si está alterado, no podremos entender el significado de la acción. En el interior de las viñetas encontramos el una serie de elementos característicos del cómic: personajes, texto, decorados, etc. También, 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.

Un ejemplo claro lo constituye en la imagen de la derecha, un cómic de Corto Maltés, de Hugo Pratt, donde se utilizan las viñetas de formato cuadrangular para reflejar la serenidad del personaje dando un paseo por la ciudad.





Por el contrario, si queremos expresar movimiento y dinamismo utilizaremos viñetas de formas irregulares, que inquietan al lector transmitiendo la acción y el movimiento.





## II. b. El globo o bocadillo



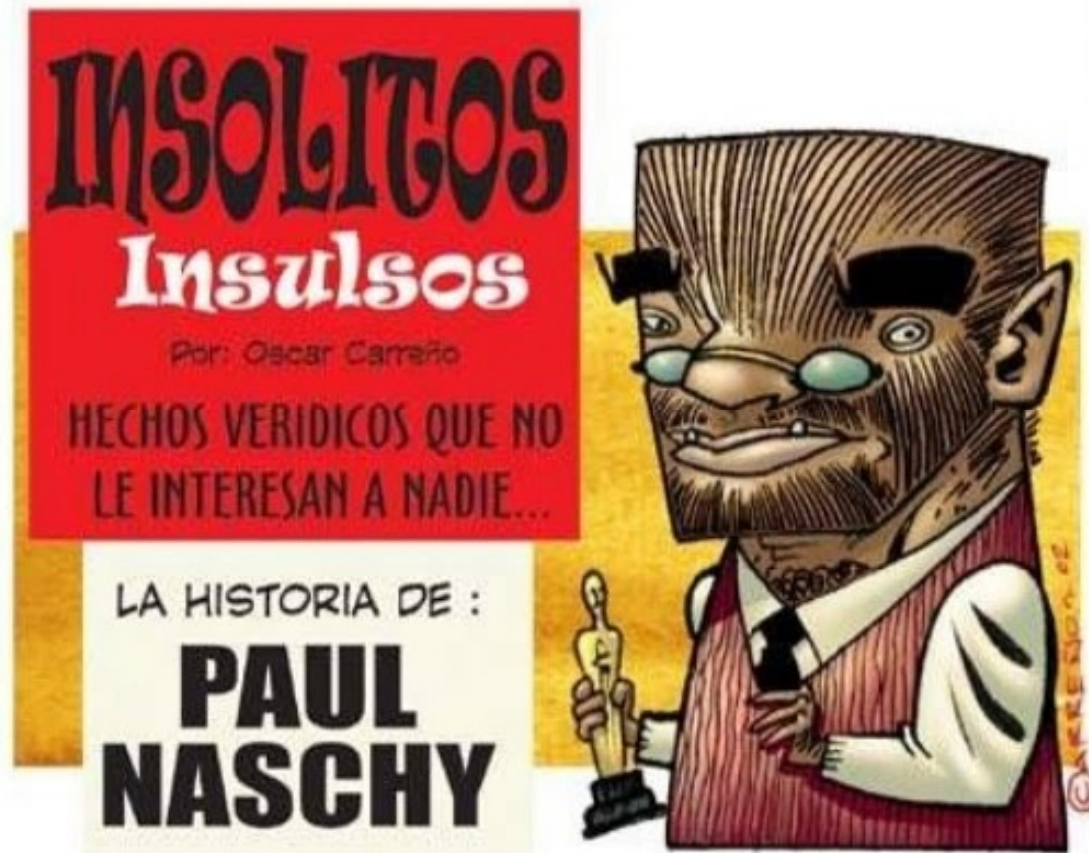
El globo o bocadillo, es el cuerpo o la silueta donde se inscriben los diálogos o pensamientos de los personajes. El rabillo del globo, indica el personaje que habla o de dónde procede el mensaje. Hemos de tener en cuenta que una mala disposición de los bocadillos dificulta la lectura y desorienta al lector.

Por otra parte, 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. Aquí te mostramos algunos ejemplos.



## II. c. La cartela

La cartela es la voz del narrador. Este texto se coloca en la parte superior de la viñeta y suele ser rectangular.





# los PAJAROS trinando por los ALTAVOCES

PRIMERO SE INVENTÓ EL TELÉFONO



LUEGO VINIERON LOS SATELITES  
Y CON ELLOS LA EXPLOSIÓN DE  
LAS TELECOMUNICACIONES...



...EL INTERNET, LOS  
CELULARES, LOS VIDEO-  
TELÉFONOS, LAS PALMS,  
LOS RADIOLOCALIZADORES...



LAS DISTANCIAS  
SE REDUJERON A  
UN PUNADO DE  
TECLAS, CLAVES  
Y CÓDIGOS DE  
ACCESO.

Y AL MISMO TIEMPO, EL MUNDO  
CONOCÍA EL HORROR: ENFERMEDADES  
INÉDITAS Y FULMINANTES...



...NUEVAS Y MALÉVOLAS  
FORMAS DE GUERRA.



NI TODA LA BIOTECNOLOGÍA  
EVITÓ EL DESASTRE.

LA PARADOJA: EN UN PLANETA SIN  
DISTANCIAS, EL CONTACTO HUMANO  
SE FUE HACIENDO CADA VEZ MÁS  
IMPROBABLE, INNECESARIO...



...PELIGROSO.

AHORA, A AÑOS DE DISTANCIA, ME  
PREGUNTO QUÉ MATÓ MÁS GENTE:  
LA GUERRA, LAS ENFERMEDADES...



...O LA TRISTEZA.

Y JUSTO EN TARDES COMO ÉSTA,  
SOLEADAS, CON LOS PAJAROS  
TRINANDO POR LOS ALTAVOCES,  
ES CUANDO MÁS ECHO DE  
MENOS EL CONTACTO HUMANO.



UNA MANO TIBIA Y UNA PALABRA  
AMABLE. UNA PREGUNTA...



...O UNA SIMPLE ORDEN.



## II. d. El encuadre

Es el espacio que delimita una viñeta y representa una acción o tiempo concreto. Hemos de elegir un encuadre o plano, según la intención narrativa y el valor expresivo que queramos transmitir, a la hora de contar una acción para que el lector lo comprenda rápidamente.

### 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.





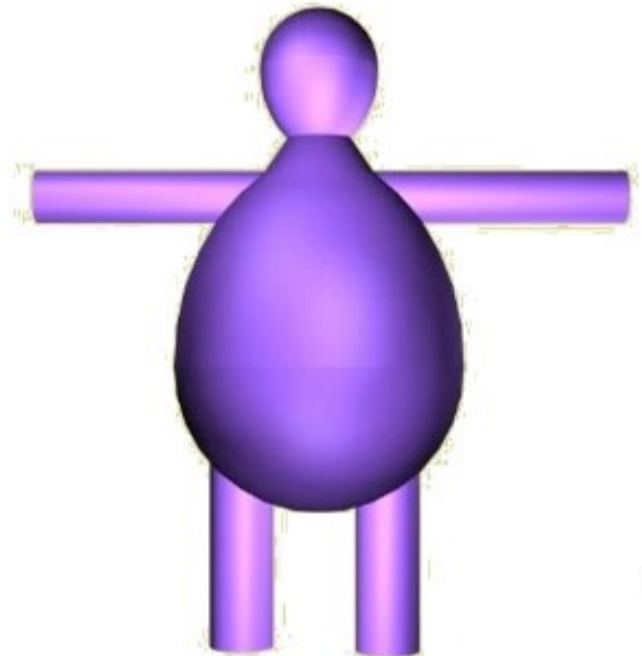


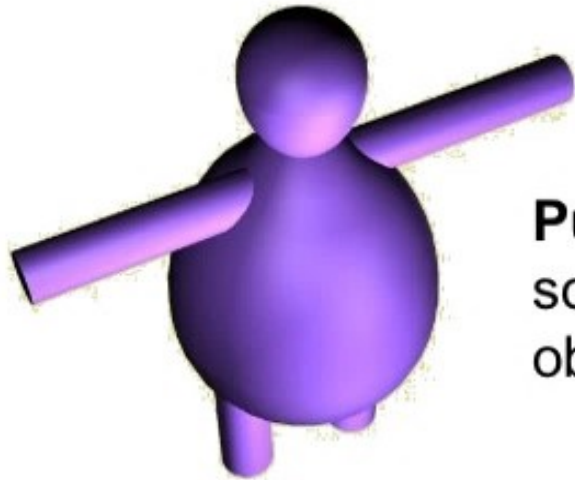
## II.e. El punto de vista

En el encuadre interviene un elemento muy importante que es el punto de vista, el lugar desde el cual se observa la acción.

Existen diferentes formas de representar las escenas en la viñeta y, como en el encuadre, la elección de un ángulo u otro produce efectos expresivos diferentes. A continuación, te mostramos los puntos de vista más usuales.

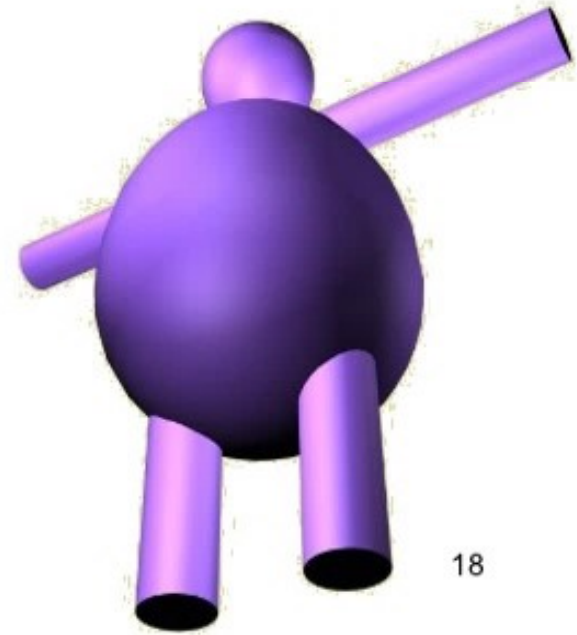
**Punto de vista horizontal.** La escena se representa a la misma altura del espectador, es decir, como si el espectador estuviese presenciando la escena de pie en el suelo.

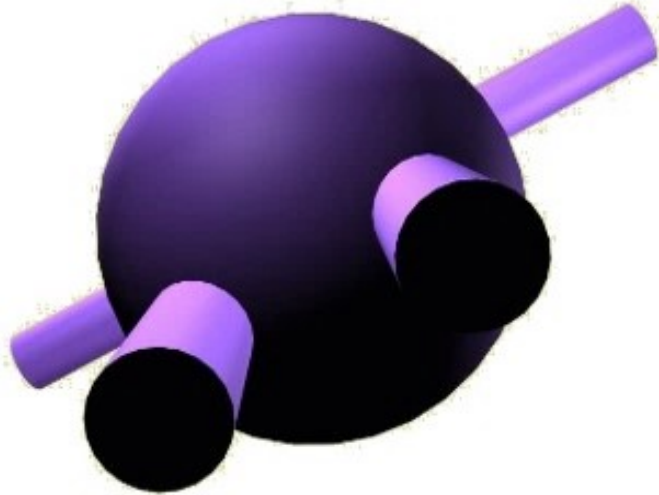




**Punto de vista picado.** La cámara o el espectador sobrevuelan la escena por encima, es decir los objetos y personajes son vistos desde arriba.

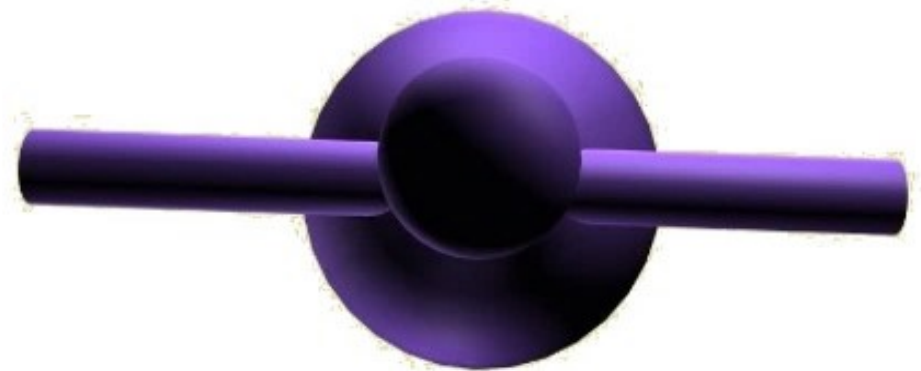
**Punto de vista contrapicado.** En este punto de vista, el espectador observa la acción desde un nivel inferior al de los objetos y personajes. Aparecen los personajes vistos desde abajo, y al fondo, el cielo o el techo de la escena.





**Punto de vista nadir.** La escena aparece vista como si el espectador estuviese situado en un suelo transparente y mira hacia arriba. Es un punto de vista muy difícil de ejecutar, puesto que los personajes y la escena aparecen totalmente deformados.

**Punto de vista cenital.** La cámara o el espectador se sitúa justo por encima y mira la escena de manera perpendicular al suelo. Éste también, es otro plano que deforma a los objetos y a los personajes.







### III. Los recursos del cómic

El cómic, desde sus comienzos, utiliza una serie de convencionalismos o maneras de representar la acción, que son las características esenciales de este lenguaje que podemos entender con facilidad. A continuación, te explicaremos algunos de estos convencionalismos que seguro has visto en muchos cómics.

## III. a. 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. Observa en la viñeta de Goomer, que va corriendo, cómo se representan los botes de sus pies en el suelo. de golpes, nubes de polvo, etc.



## III. b. Las metáforas visuales



Son recursos característicos del cómic, que sirven para expresar situaciones determinadas a través de una imagen. Estas imágenes, al igual que en la metáfora lingüística, tienen una relación directa con el concepto que representan, para que puedan ser entendidas por el lector.

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.





## III. c. Las onomatopeyas



La *onomatopeya* es la palabra que imita el sonido de la cosa, por ejemplo, zzz..., paf, runrún, boom, 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), 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.



# El proceso de realización de una historieta. El storyboard



A la hora de realizar una historieta, cada dibujante tiene su propio truco o manera de afrontar el guión, de manera que tú mismo tendrás que inventar tu propia manera. Sin embargo, desde esta página te indicaremos los pasos más generales y convenientes a seguir para sacar adelante tu historia:



# 1. La idea

Una historia comienza siempre por una idea o una inspiración. Todas las opciones nos pueden servir, pero hemos de seleccionar una idea global. Es conveniente pensar en el talante de nuestra historia. Es decir, es diferente si vas a contar una sola acción, una aventura en el presente, en el pasado, o una historia futurista, o si se trata de una comedia o un relato dramático, etc.





## 2. La definición

En segundo lugar, es necesario describir la idea en una frase. Por ejemplo: Un adolescente llamado Marcos, se ve envuelto en una situación fantástica. Por su afición a la informática, logra entrar en un juego de aventuras de ordenador.

Es preciso también, definir el estilo, es decir, si el tratamiento de la historia va a ser cómico o realista y, sobre todo, a que público, adulto o infantil, va a estar dirigida.



### 3. El argumento

A continuación, desarrollaremos la historia, creando el argumento principal. En esta fase, comenzamos a delinear los personajes: el protagonista y los personajes secundarios con los que se relaciona. Igualmente, localizaremos los lugares o ambientes de la acción, y el tiempo en el que discurre la acción. En esta fase, hemos de describir el aspecto y la personalidad de todos los personajes que van a intervenir. Podemos realizar algunos bocetos hasta conseguir una definición clara de los rostros, ropas y complementos.







## 4. El guión literario

El siguiente paso es planificar cómo vamos a contar la historia. Así, construiremos la estructura, fragmentando el argumento en viñetas y teniendo en cuenta todos los elementos icónicos, verbales y narrativos característicos del cómic.

En el guión escrito, se especifica cómo será cada viñeta: los personajes que aparecen, el encuadre, el punto de vista, los diálogos y textos de apoyo. Pongamos un ejemplo:

### **Viñeta 1:**

*Texto de presentación:* Marcos se encuentra, como siempre, en su habitación con su inseparable amigo...

*Escena:* Marcos de espalda sentado frente al ordenador.

*Plano general* de la habitación oscura, iluminada tan sólo por la luz que desprende el ordenador.

### **Viñeta 2:**

*Texto de presentación:* ...el ordenador.

*Escena:* *Plano detalle* de la mano de Marcos en el ratón del ordenador y de una esquina del monitor.

*Onomatopeyas:* Aparecen en la escena las palabras Bip, bip y Clic, clic.



## 5. El storyboard

En este punto hemos de hacer lo que se denomina el **storyboard**. El storyboard, es un término utilizado en el cine y en el cómic que consiste en dibujar, de manera simplificada, la secuencia o la historia escrita que se pretende llevar a cabo. De esta manera, el autor visualiza de golpe en imágenes sencillas, el guión escrito para, posteriormente, planificar o rectificar con mayor precisión y acierto las imágenes definitivas del cine o del cómic.

En el caso del cómic, el storyboard es una gran ayuda para el dibujante, ya que le permite planificar, con dibujos sencillos y esquemáticos, el texto o la secuencia que se pretende contar, antes de los dibujos definitivos.

Así, para que el storyboard resulte verdaderamente útil, ha de incluir en cada viñeta los siguientes elementos:

- Dibujos esquematizados de los personajes y el fondo.
- Anotaciones del tipo de plano y ángulo más conveniente.
- Posición y orden de los globos con el texto más expresivo.



INFERNO

A PRECIO DE LA FAMA

