Trabajo análisis de un cómic, novela gráfica o manga

El cómic es considerado el noveno arte, se trata de un formato expresivo que aúna el poder de la palabra con el de la imagen.

Características básicas:

1.- Carácter predominante narrativo, esquema pasado-presente-futuro donde el tiempo se identifica con el espacio de las viñetas: en el momento de leer una viñeta, la anterior se convierte en pasado y la posterior se intuye como futuro.

La secuencia temporal es claramente dominante en el cómic. La línea que marca esta progresión temporal, la pauta de lectura, viene señalada por el seguimiento izquierda-derecha, coordinado con la lectura de arriba-abajo como complementaria. A esto se le llama vector de lectura.

2.- Integración de palabras e imágenes. En el globo se presentan los textos de carácter dialogal, los que emiten los personajes del cómic. La integración puramente externa se realiza en la cartela y el cartucho. Y la integración puramente interna como parte del propio dibujo.

Procedimientos:-

La expresión directa de los personajes, se incorporan por medio delglobo o bocadillo.

- Cartelas y cartuchos, superficies normalmente rectangulares en las que se introducen textos verbales más o menos cortos.

- Onomatopeyas; palabras como Bang, Boom, Plash, etc. cuya finalidad es poner de manifiesto algún sonido no verbal, pero que se expresa por medio de una verbalización de dicho ruido mediante una especie de transcripción fonética del mismo. Aparecen indicadas en la superficie de la viñeta, sin encontrarse determinada a un tipo concreto de presentación.

3.- Utilización de una serie bien definida-en sus aspectos básicos- de códigos y convenciones: símbolos, planos, ángulos, formatos...

Componentes del cómic

LENGUAJEVISUAL

LAVIÑETA

La viñeta es la unidad mínima de la significación de la historieta. Unidad espacio-temporal, unidad de significación y unidad de montaje; y al tiempo, unidad de percepción diferenciada.

Se distingue en la viñeta un continente y un contenido.

EL ENCUADRE

Ala limitación del espacio real donde se desarrolla la acción de la viñeta, se denomina encuadre. Se distinguen diferentes tipos de encuadre de acuerdo al espacio que se seleccione de la realidad (planos), al ángulo de visión adoptado o al espacio que ocupe en el papel (formato).

LOS PLANOS

El Gran Plano General (GPG) describe el ambiente donde transcurre la acción. En este tipo de plano los personajes apenas se perciben. El GPG ofrece la información sobre el contexto donde transcurre la acción.

El Plano General (PG) tiene dimensiones semejantes a la figura del personaje, lo encuadra de la cabeza a los pies y proporciona información sobre el contexto, aunque las referencias al ambiente son menores que en el caso anterior. La figura humana cobra protagonismo, sobre todo, en las viñetas de acción física. Al PGtambién se le denomina: Plano Entero o de Conjunto.

El Plano Americano (PA) encuadra la figura humana a la altura de las rodillas. Es un plano intermedio y sirve para mostrar las acciones físicas de los personajes así como los rasgos de sus rostros.

El Plano Medio (PM) recorta el espacio a la altura de la cintura del personaje. Se destaca más la acción que el ambiente y, a su vez, cobra importancia la expresión del personaje. A la altura de la cadera se llama plano medio largo, a la altura de la cintura plano medio medio y a la altura del pecho plano medio corto.

El Primer Plano (PP) selecciona el espacio desde la cabeza hasta los hombros de la figura. Sobresalen los rasgos expresivos y conocemos el estado psicológico, emocional, etc., del personaje. Se habla de un primer plano y un primerísimo plano.

EL Plano Detalle (PD) selecciona una parte de la figura humana o un objeto que, de otra manera, hubiese pasado desapercibido o al que se quiere dar mucha importancia por alguna razón. En algunas viñetas, un detalle puede ocupar toda la imagen.

LOS ANGULOSDEVISIÓN

El ángulo de visión es el punto de vista desde el que se observa la acción. El ángulo de visión permite dar profundidad y volumen a la viñeta, así como sensación de grandeza ó pequeñez según el punto de vista adoptado. Provoca distintas sensaciones y emociones en el lector.

Tipos de angulos

En el ángulo de visión normal o ángulo medio, la acción ocurre a la altura de los ojos. Se considera normal y descriptivo

En el ángulo de visión en picado la acción es representada de arriba hacia abajo. Este tipo de ángulo ofrece la sensación de pequeñez. Plantea la disminución moral o humillación del personaje.

En el ángulo de visión en contrapicado la acción es representada de abajo hacia arriba. Este tipo de ángulo ofrece la sensación de superioridad del personaje.

El ángulo cenital es el ángulo picado absoluto y ofrece una visión totalmente perpendicular de la realidad.

El ángulo nadir es el ángulo contrapicado absoluto.

ELDIBUJO

La iconicidad. La iconicidad es el grado de parecido que un dibujo muestra con su modelo real. Realidad y caricatura. La caricatura es una abstracción de los rasgos alejándose desde el dibujo realista.

La caricatura hace a los personajes más universales, facilita la identificación lector-personaje.

ELCOLOR

El color es un elemento que juega un papel importante en la composición de la viñeta, de la página, etc. El color puede cumplir diferentes funciones: figurativa, estética, psicológica y significante.

El significado del color no está estandarizado y en cada situación puede realizarse combinaciones que den lugar a nuevas interpretaciones. Un mismo color puede utilizarse para significar cosas distintas.

LENGUAJEVERBAL.

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 (cartelas y cartuchos).

- Evocar los ruidos de la realidad a través de onomatopeya. ELBOCADILLO

El bocadillo es el espacio donde se colocan los textos que piensa o dicen los personajes.

Consta de dos partes: la superior que se denomina globo y el rabillo o delta que señala al personaje que está pensando o hablando.

MONTAJE

El montaje es el proceso de selección de lo que se va a mostrar, del espacio y del tiempo, con el fin de crear una historia concreta con un ritmo determinado.

El concepto de ritmo es muy importante. El montaje juega con lo que se pone y lo que se quita y debe buscar un equilibrio entre ambos.