BANDA DESEÑADA OU CÓMIC

UNHA MANEIRA DIFERENTE DE CONTAR HISTORIAS

BIBLIOTECA CEIP A RAMALLOSA

O ***cómic***, tamén chamado ***historieta, tebeo ou banda deseñada***, é unha historia contada mediante imaxes debuxadas e texto. Nesta maneira de contar historias as imaxes, a ilustración, é tan importante que ás veces pode por si mesma "levar" o argumento sen axuda de texto.

Os cómics comezaron publicándose en xornais en formato de tiras diarias. Estas ***tiras*** estaban divididas en ***cadriños***, case sempre rectangulares, chamados ***viñetas***.

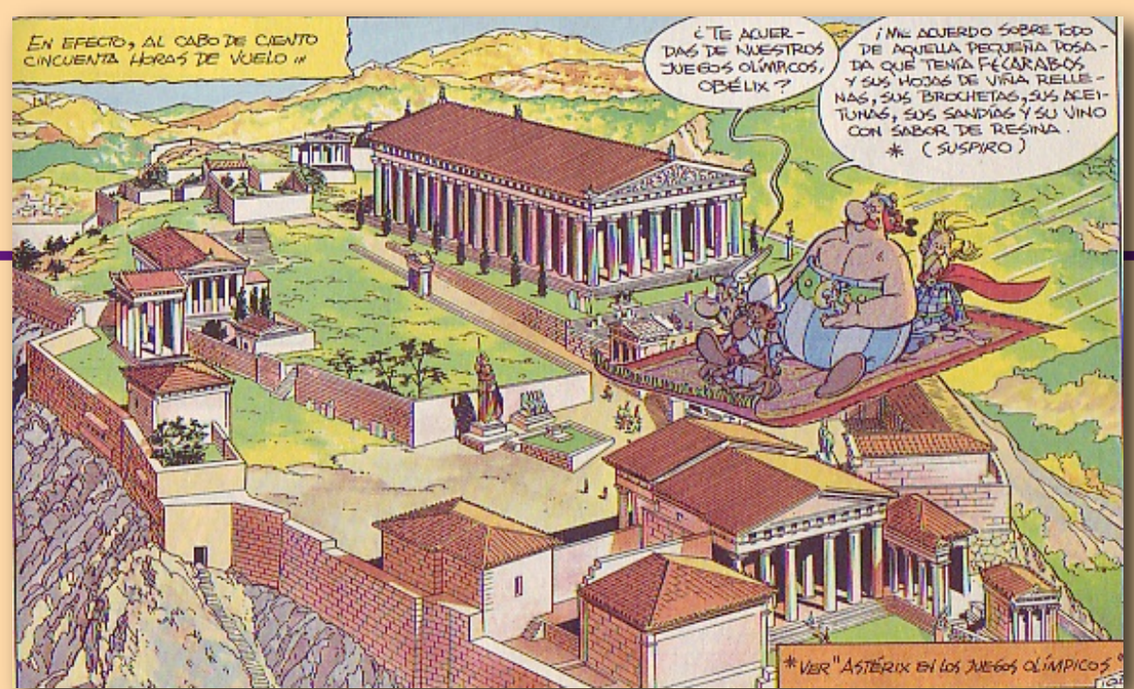
Cando se fai un cómic, só se debuxan nas viñetas os momentos máis importantes da historia, o resto ten que imaxinalo o lector.

A IMAXE

Nos cómics a narración avanza viñeta a viñeta, que se seguen igual que a lectura, de esquerda a dereita e de arriba a abaixo. En cada viñeta se representa un certo espacio no que se desenrola a acción cos personaxes da historia. Este espacio imaxinario é o ***encadre***, algo semellante ao que facemos para fotografar.

Segundo o espazo que se recolla, aparecen os distintos **planos**:

PLANO XERAL: cando se pode ver un espacio físico grande no que aparecen os personaxes. Úsase para presenta-lo lugar onde sucede a acción.

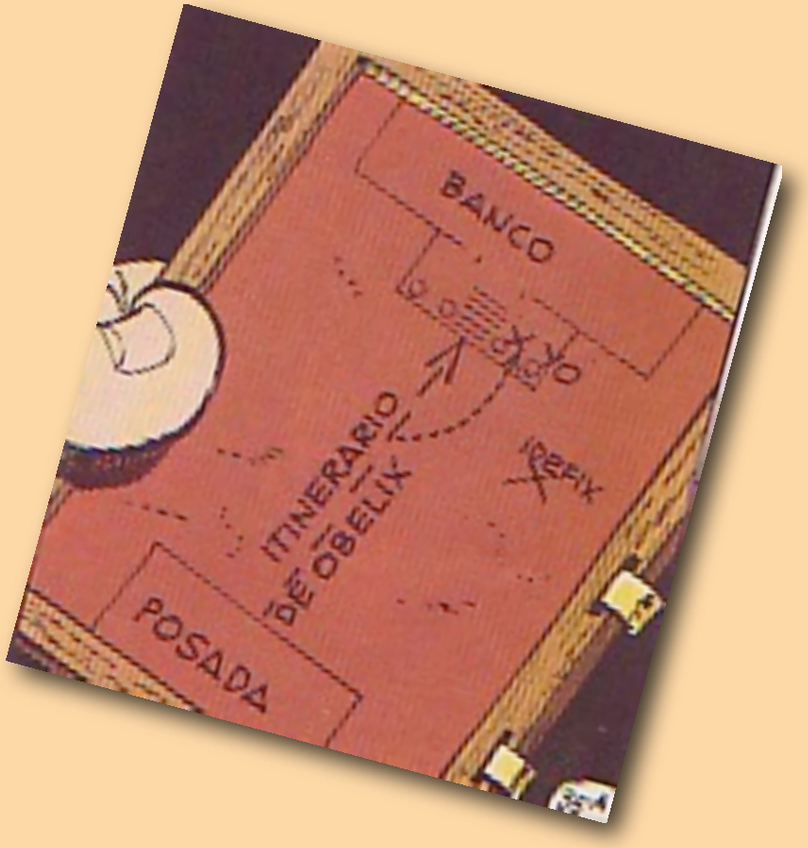


PLANO ENTEIRO aparecen os personaxes de corpo enteiro pero con pouco detalle do seu entorno.

PLANO MEDIO: aparecen os personaxes de cintura para arriba.

PRIMEIRO PLANO aparece a cara dos personaxes.

PLANO DE DETALLE: aparece un elemento pequeño (parte de corpo ou dun obxecto) no que o debuxante quere concentra-la nosa atención.



O TEXTO

No cómic o fundamental son os debuxos; o texto é un apoio da imaxe, aínda que ás veces pode ter certa importancia. De tódolos xeitos, o texto no cómic adoita ter unha maneira peculiar de presentación:

A.- Os globos

Son os espazos das viñetas onde aparece escrito o que falan ou pensan os personaxes. Están formados por unha liña máis ou menos ovalada da que sobresae un ***rabo*** (ou *delta*) que sinala ao personaxe que fala. No seu interior escríbese o texto correspondente.

A liña demarcatoria do globo non sempre é igual, pode adoptar certas variacións que serven para informar de certos aspectos referidos ao texto. Así:

- cando adopta a forma de ***nubiña*** e o rabo está formado por varios círculos que diminúen de tamaño, indica que o seu contido é un pensamento do personaxe.
- cando a liña do globo ten ***forma quebrada***, como en dentes de serra, indica que as palabras se din a berros, con carraxe ou medo.

- cando a liña do globo é ***discontinua***, indica que o personaxe está a falar baixiño.
- cando aparecen varios ***globos encadeados*** a través dos rabos, indica que pertencen ao mesmo personaxe pero que hai pausas entre un e outro (coma nun diálogo).
- por último, cando hai **máis dun globo** dentro da viñeta é importante saber **lelos con orde** para entende-lo que sucede (**sempre de esquerda a dereita e de arriba a abaixo**).

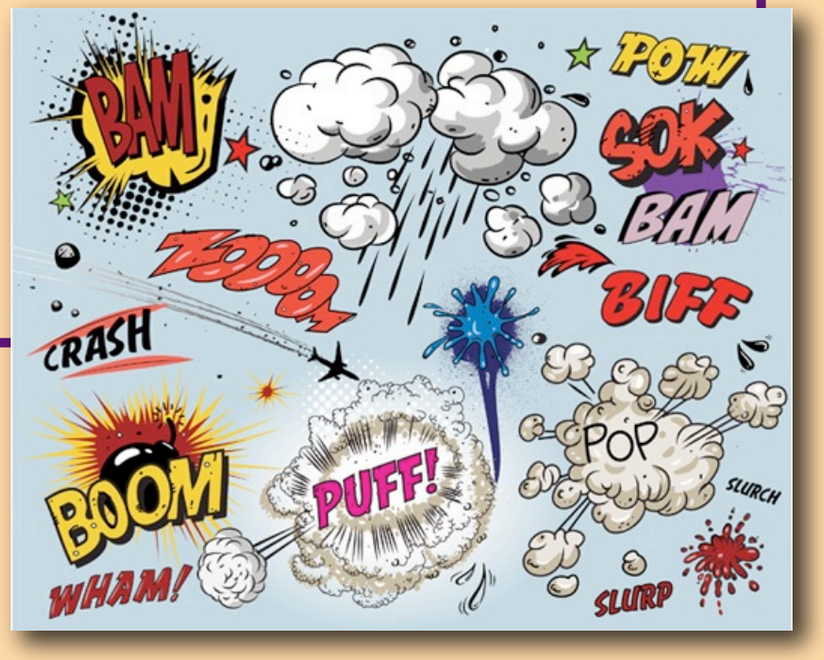
Ás veces o narrador conta o que está a suceder. Este texto aparece, habitualmente, nun recadro na esquina superior dereita da viñeta (**cartela**)

B.- As onomatopeias

Para dar maior realismo ás historias, no cómic tamén está presente o son que acompaña á acción. Este son se representa mediante palabras, son as **onomatopeias**. Moitas veces se colocan fóra dos globos e incluso poden ocupar case toda a viñeta.

Ademais, case sempre se escribe con maiúsculas, letra grande, de cores; todo isto para facelas máis chamativas e que non pasen desapercibidas para o lector.

Todalas onomatopeias que rodean o coche transmiten a sensación do destartalado que debe soar o coche polo pedregal



Bombas, estouros e outros estalos

SIGNOS DE MOVEMENTO

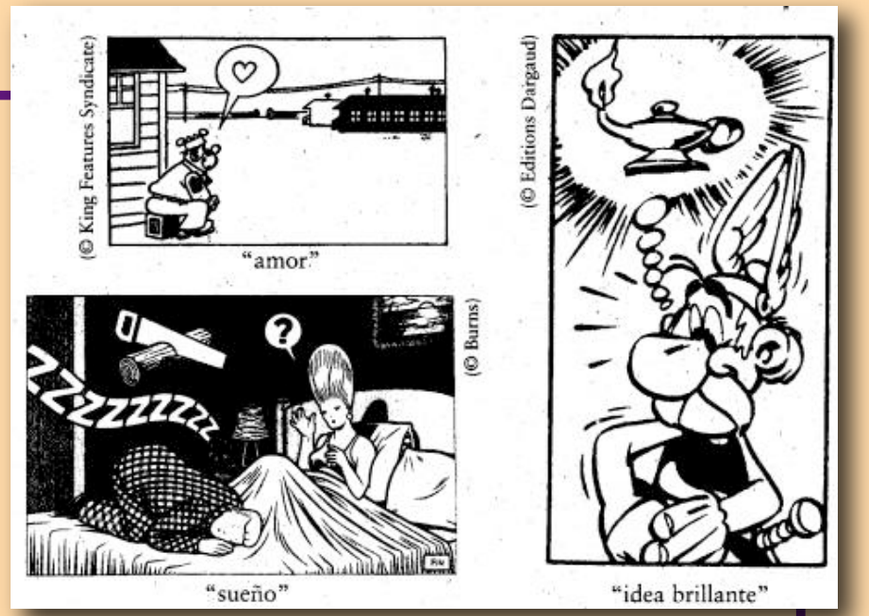
As imaxes nos cómics son estáticas, non se moven coma no cine, xa que non son máis que debuxos sobre un papel. Sen embargo, os debuxantes idearon unha maneira de facernos chegar o movemento dentro da viñeta; para iso, inventaron unhas liñas, rectas ou curvas, coas que representan a traxectoria da persoa ou obxecto, dando a sensación de que se move.

Diversas liñas representan nesta viñeta de Mortadelo e Filemón a acción da escea: a traxectoria de Filemón, a apertura da porta, o choque, ... estes elementos cinéticos, acompañado das onomatopeias, aporta un gran dinamismo á acción.

Nesta viñeta obsérvase cómo as liñas e as estrelas indican a velocidade e a violencia do movemento e o impacto do can Milú.

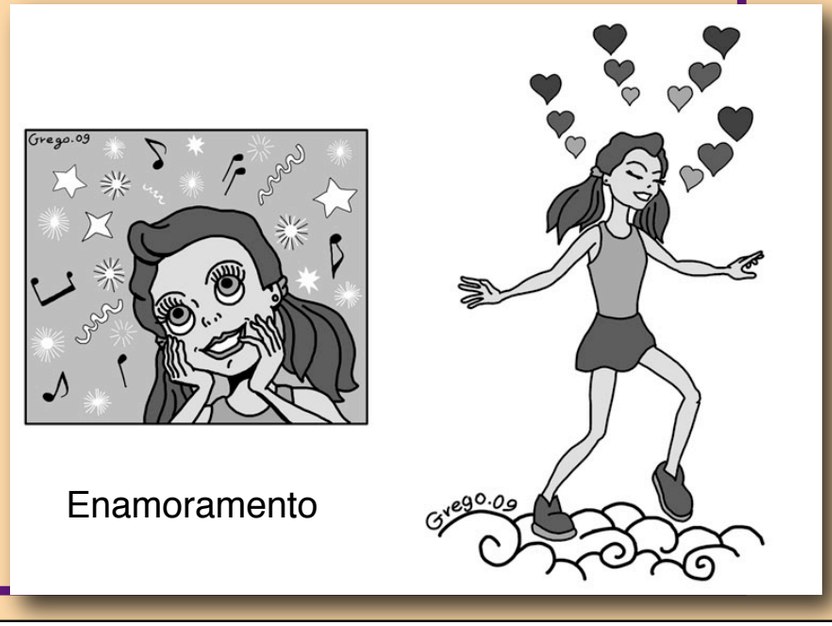
METÁFORAS VISUAIS

Trátase duns debuxos ou signos gráficos que nos suxiren estados de ánimo, o que sente o personaxe.



Así, por exemplo, un *signo de interrogación* expresa a sorpresa ou a dúbida; unha *bombilla acesa* enriba da cabeza, quere dicir que o personaxe tivo unha boa idea; un *tronco cunha serra*, indica que o personaxe está profundamente durmido; un *corazón* indica enamoramento, as *estrelas* que rodean o personaxe indican un golpe,...

Rabia e tristeza



Enamoramento