

# LA TÉCNICA DEL CÓMIC

Como ya has podido comprobar, los cómics o tebeos tienen un estilo propio para destacar los diálogos, señalar las actitudes o gestos de los personajes, etc.

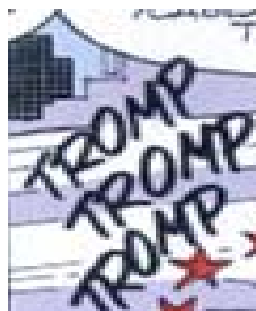
Buena parte de los recursos de que se valen los autores de tebeos son gráficos: dibujos o imágenes específicas que ayudan y refuerzan la expresividad del texto escrito.

Analizaremos brevemente algunos de estos recursos gráficos, de manera que puedas realizar los ejercicios posteriores. Para ello, es necesario revisar algunos **conceptos básicos** del cómic:

- **Historieta:** Serie de dibujos que constituye un relato cómico, dramático, fantástico, policíaco, de aventuras, etc., con texto o sin él.
- **Viñeta:** Cada uno de los recuadros de una serie en la que con dibujos y texto se compone una historieta.
- **Bocadillo:** En grabados, dibujos, caricaturas, chistes gráficos, tebeos, etc., espacio, generalmente circundado por una línea curva que sale de la boca o cabeza de una figura, en el cual se representan palabras o pensamientos atribuidos a ella.

Y algunos conceptos, no específicos de los cómics, y sin embargo, muy utilizados en los textos:

- **Onomatopeya:** Vocablo que imita o recrea el sonido de la cosa o la acción nombrada.



## RECURSOS GRÁFICOS

Con respecto a las historietas y viñetas, tenemos que destacar los siguientes:

### ▪ Dibujos y marcas específicas para efectos visuales

A menudo, el dibujo se aleja de la representación realista para transmitir efectos como velocidad, empuje, dolor, miedo, sorpresa... cualquier reacción o movimiento que puedan realizar los personajes:

- Así, las **líneas** pueden servir para dar efecto de velocidad:

Ej.: el dibujo de una especie de estelas de humo está indicando movimientos rápidos de los personajes:



- **Otros dibujos** con efectos expresivos:

Estrellas



Significado: dolor

Rayos



Significado: enfado

## LOS BOCADILLOS

- **Contorno exterior del bocadillo.** La forma exterior del bocadillo puede ser muy variada. Predominan los formatos circulares, elípticos... pero también los hay rectangulares, ovalados, poligonales, dentados... La elección de estas formas no es arbitraria, sino que obedece a la intencionalidad del autor: la forma contribuye a adjetivar de una manera u otra el contenido del bocadillo.

➤ Ejemplos:

- *Globo circular normal*- para los diálogos em voz alta.



- *Globo de dientes de sierra* - "enfado", "exclamación".



- *Globo que imita una nube* -"ensoñación", "sueño", "pensamiento".



- **La didascalia**

Es un bocadillo específico, generalmente de forma rectangular, colocado en la parte superior de la viñeta y cuyo fondo es de un color diferente a los bocadillos "corrientes". Su función es servir como apoyo a la narración, señalando cambios de tiempo, lugar, etc.



Obtenido de <http://es.wikipedia.org>  
Viñeta seleccionada de [www.mortadeloyfilemon.com](http://www.mortadeloyfilemon.com)

## UNA ÚLTIMA OBSERVACIÓN

Como otros géneros textuales, el cómic está marcado por la subjetividad y la intención del autor. Cada creador puede tener preferencia por unos u otros símbolos o dibujos, e incluso crear los suyos propios. Esta pequeña guía es tan solo una breve orientación con unos pocos ejemplos aplicables en buena parte de las historietas, especialmente en estas que nos ocupan.

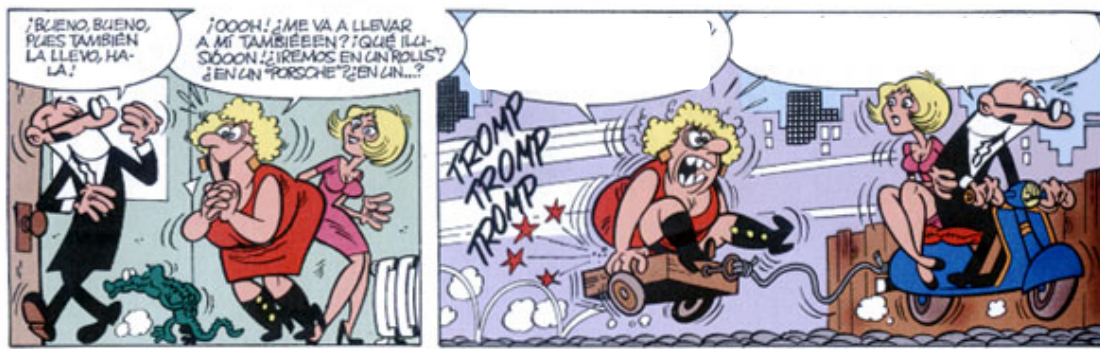
# EJERCICIOS

## HISTORIETA 1:



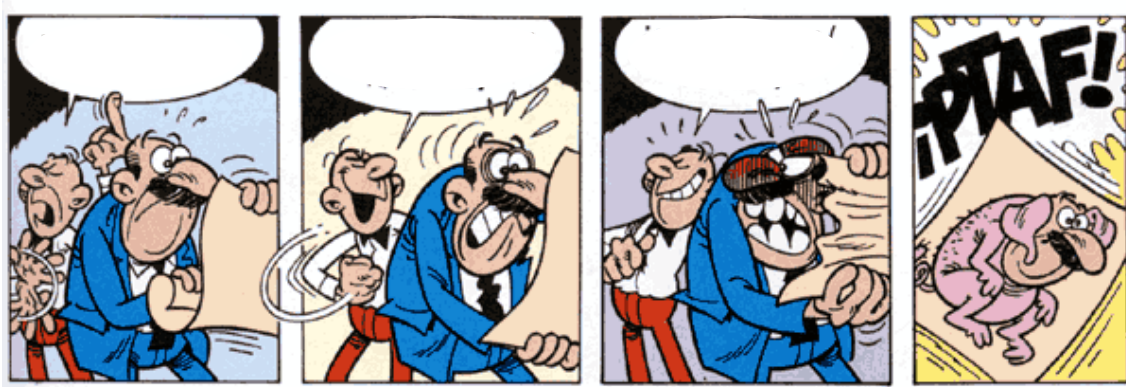
1. ¿Quiénes son los personajes?, ¿de qué va disfrazado Mortadelo?
2. ¿De qué aspectos de su contrincante se burla Mortadelo?
3. Describe brevemente a los dos personajes. ¿Te parece que esa es la imagen física que se corresponde con los superhéroes?
4. Por más disfraces que Mortadelo utilice, hay dos objetos que siempre lleva puestos, ¿cuáles son?
5. Taller de creación: dibuja un final adecuado a esta historieta, en una o dos viñetas.

## HISTORIETA 2:



1. ¿Cuántos personajes se ven en esta historieta?, ¿son todos propios de una oficina?
2. Rellena los bocadillos correspondientes a la última viñeta. Fíjate en las caras de los protagonistas y en los recursos gráficos que ha utilizado el autor.

### HISTORIETA 3:



1. Coloca el texto en la viñeta adecuada. Fíjate bien en los dibujos y en las expresiones de los personajes.

Aquí tienes las frases que faltan en la historieta:

- o ...¡Pero al fin logré el resultado apetecido!
- o ¡Obra mía, señor! ¡Creo que se nota mi estilo!
- o Esta labor me ha llevado tiempo...

### HISTORIETA 4:



1. Indica cuáles son los recursos gráficos de esta historieta y señala cuáles son los efectos expresivos que pretende destacar.
2. ¿Qué crees que puede estar diciendo el profesor Bacterio en la segunda viñeta?, ¿se refiere a alguien en especial?
3. Cambia los diálogos por otros que también puedan corresponderse con los dibujos y las expresiones de los personajes.

Viñetas seleccionadas de [www.mortadeloyfilemon.com](http://www.mortadeloyfilemon.com)

**Elena Esperanza Haz Gómez**  
Asesora Técnica  
Consejería de Educación en Brasil