



PROYECTO O-CITY



Erasmus+

Proyecto fundado por: **Erasmus+ / Key Action 2 - Cooperation for innovation and the exchange of good practices, Knowledge Alliances.**

1. Curso de Comic

Tema 1 Lección 3

Nombre: Ruidos y palabras

Objetivos

En esta lección, aprenderemos y entenderemos la relación correcta entre texto e imágenes en los medios, su complementariedad y funcionalidad.

El símbolo del globo de conversación.

Nacido mucho antes pero adoptado y codificado en los cómics, el globo se ha convertido en un símbolo universal.

Un invento antiguo

La asociación texto-imagen es muy antigua, pero no fue hasta el siglo XV cuando apareció el primer antepasado del globo, la 'filacteria'. Rollos desenrollados en el aire que parten de la boca de los personajes para reportar el discurso directo.

Un ejemplo se puede encontrar en "Death before God", una miniatura del Maestro de las Horas de Rohan. Un siglo después, caricaturistas satíricos como James Gillray (1756-1815) u otros autores como Rodolphe Töpffer (1799-1846) hicieron un amplio uso de la filacteria.

Curiosamente, el primer personaje de tira cómica, The Yellow Kid (1895), de R. F. Outcalt, no utilizó inicialmente globos. Después de un año, el uso de globos se convirtió en la regla, y con el inicio de la gran difusión de las historietas en los periódicos.

En los cómics

El término globo describe el signo gráfico usado convencionalmente en los cómics para indicar las palabras dichas o pensadas por un personaje. Consiste en un cuerpo redondeado o rectangular, y la pipeta, el signo que desde el cuerpo del globo va a indicar la boca o más generalmente la fuente del sonido.

Como en el teatro o el cine, el diálogo entre los personajes se convierte en la vía principal, junto con las acciones, sobre las que fluye la historia. Realista o didáctico, breve o detallado, un globo influye en el estilo narrativo de la historia.

Como elementos gráficos, no se debe olvidar que los globos deben mantener una relación armoniosa. Las palabras contribuyen al impacto visual general.

Un símbolo de conversación universal (chat)

Fuera de los cómics, este símbolo se ha convertido en sinónimo de 'chat' y no existe una aplicación para smartphone que no utilice el globo en su logo para referirse a la comunicación directa e informal.

Antes de los globos, el texto vivía en la leyenda, un contenedor rectangular del mismo tamaño que el panel. Básicamente la voz de un narrador, que durante décadas también se asoció con globos, resultando increíblemente verbosa.

Esto se debe a que durante demasiado tiempo los cómics han sufrido una especie de "complejo de inferioridad" en comparación con la ficción.



Forma y contenido: diferentes globos, diferentes funciones.

En la economía de los medios, ningún elemento puede estar presente sin realizar una función.

Lista de formas de globo

El texto en globos sigue las reglas gramaticales de la cultura, pero el componente gráfico también ayuda a comunicar los pensamientos, susurros, gritos o chillidos de los dispositivos electrónicos.

Los globos también evolucionan constantemente, por ejemplo, el borde punteado puede reemplazarse por una fuente más pequeña; como si una palabra susurrada ocupara menos espacio sonoro en el éter. En otros casos, el globo de pensamiento se convierte en una leyenda, lo que convierte al personaje pensante en el narrador de su propia historia. Y un dispositivo electrónico, o un teléfono, trae un sonido decididamente diferente y no necesariamente nervioso.

Ten cuidado donde los ubicas

El formato se puede volver a visitar, pero el orden es fundamental, porque obviamente los globos no se colocan al azar. Generalmente se colocan todos en la parte superior, deteniéndose en el borde del marco, pero no está prohibido que deambulen por el interior del panel. Por orden no hay más de tres por panel, pero si el espacio lo permite, sin correr el riesgo de aburrir al lector, puede haber más. Se pueden unir varios globos.

“Lettering” / Letras

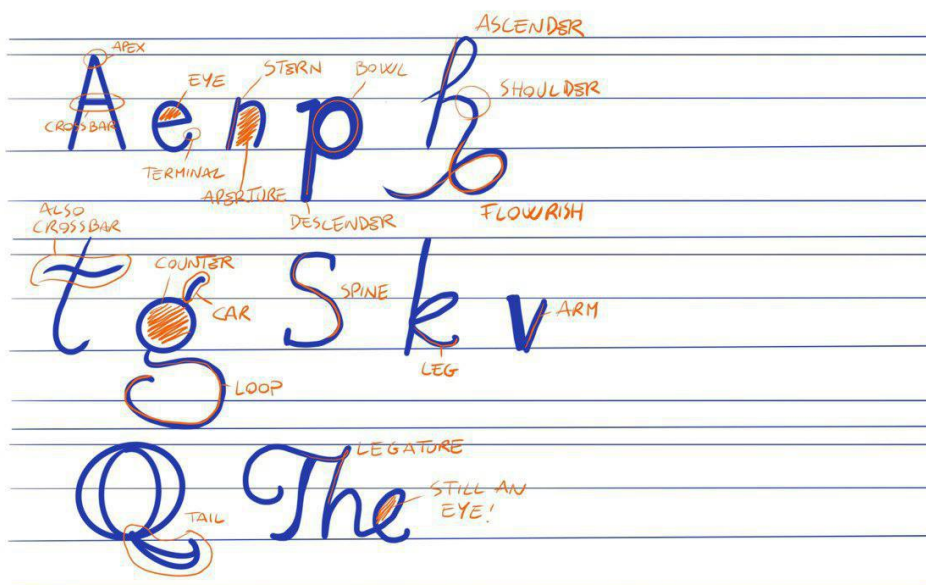
El arte de la rotulación en los cómics es de gran importancia no solo en el contexto de los globos, sino más en general para los títulos y la onomatopeya. Dentro de los globos, las letras representan el tono de la voz del personaje, su timbre, la entonación.

Durante décadas, los diálogos en globos se han escrito a mano y, a menudo, todavía hoy algunos autores, especialmente en el territorio de la novela gráfica, utilizan diálogos escritos a mano para mantener una armonía general. También las palabras y la ortografía de las palabras deben ser orgánicas con el dibujo.

Hoy en día, cuando se utilizan fuentes digitales, se prefiere el tipo de letra natural, y en algunos casos los autores digitalizan su propia letra para no perder la armonía visual.

Todos conocemos el 'comic sans', que se inspiró en la escritura a mano de los escritores de cómics. Generalmente, la gente siempre ha preferido escribir en mayúsculas en globos porque son más claros y fáciles de organizar en el espacio, pero no está prohibido usar cursiva para sugerir un tono de voz más íntimo.

De manera más general, no está prohibido experimentar aquí tampoco, especialmente si desea que las letras sean el color de la voz del personaje. Un androide no habla con el mismo tono de voz que un humano, y un demonio aterrador ciertamente no tiene una voz convencional.



Onomatopeya y otros símbolos dibujados

Los cómics son medios para los ojos, pero lo que no tienen lo sugieren muy bien.

Para completar la percepción del mundo

Los cómics carecen físicamente de sonido, pero al leer en los globos todo el mundo "escucha" la voz de los personajes. El estímulo sonoro existe de alguna manera tan bien como los otros sentidos. El sentido del olfato se estimula al representar olores con líneas sinuosas que dan la idea de que algo se mueve en la atmósfera.

El gusto se evoca a través de las expresiones de los personajes, o mediante los sonidos que hacen al comer, como un buen bocado o el caldo succionado de la cuchara. Y el tacto, especialmente en los cómics de superhéroes, se evoca continuamente; Basta pensar en el atronador sonido de los puños.

Onomatopeya, palabras o grupos de palabras invariables que reproducen o evocan un sonido particular, como el llanto de un animal o el ruido producido por un objeto o una acción.

¿Qué efecto tienen?

La onomatopeya se encuentra en algún lugar entre la rotulación y la decoración, la funcionalidad y la evocación. Son letras, pero también son dibujos. Y según la gramática de los distintos países de origen, son diferentes. Entonces, si un gallo en inglés dice: "Cockadoodledo"; mientras que en Francia: "cocoricò".

Mientras que algunos ruidos como el "BANG" de un arma al dispararse son internacionales. Y debido a su naturaleza esencialmente simbólica, son un código real fácil de entender para el lector de historietas, a diferencia de la nacionalidad.



Otros símbolos

Los símbolos del movimiento cinético también son un código. Líneas y fragmentaciones de la figura que dan la sensación de movimiento, intentando el milagro de animar lo inanimado. Pero este no es el final de las invenciones gráficas del cómic, que muchas veces rozan lo metafísico.

¿Cuántas veces hemos visto que una idea se hace realidad al iluminarse junto a la cabeza de un personaje? O cuántas veces los ojos se han convertido en corazones. El manga tiene una serie de símbolos muy claros que se han vuelto internacionales: de la vergüenza a la ira, de la lujuria a la tristeza.

Los emoticonos que usamos en los chats están en deuda con el mismo sistema de comunicación, a medio camino entre lo sintético y lo simbólico, lo metafísico y lo humorístico.

Conclusiones

Los símbolos del movimiento cinético también son un código. Las líneas y fragmentaciones de la figura dan sensación de movimiento, animando lo inanimado. Pero este no es el final de las invenciones gráficas del cómic, que muchas veces rozan lo metafísico.