

Elementos del cómic

A. Elementos del lenguaje *visual* (las imágenes)

1. Los elementos del lenguaje visual más importantes son:

la viñeta	<i>das einzelne Bild/das Panel</i>
la secuencia	<i>eine bestimmte Reihe von Bilder</i>
la lectura	<i>der Lesefluss (von links nach rechts und von oben nach unten)</i>

2. El **encuadre** (*Bildeinstellung*). Aquí distinguimos:
-el **plano** (*Bildausschnitt*): cerca o lejos de la acción

1. Plano general: enfoca el entorno	<i>Totale</i>
2. Plano medio/americano: la cara de las figuras hasta la cintura o rodilla	<i>Amerikanische Einstellung</i>
3. Plano entero: los personajes salen de cuerpo entero	<i>Halbtotale</i>
4. El primer plano: presenta la cabeza de los personajes	<i>Großaufnahme</i>
5. Plano detalle: muestra la cara o un objeto a una distancia muy corta	<i>Detailaufnahme</i>

- La **angulación** (*Blickwinkel*): representa la perspectiva

1. la angulación frontal: a la altura de la cabeza de los personajes	<i>Normalperspektive</i>
2. la angulación picada: desde arriba	<i>Vogelperspektive</i>
3. la angulación contrapicada	<i>Froschperspektive</i>

3. Los **formatos** de las viñetas: rectangulares, cuadrados, en forma de nubes, redondas, ovaladas, sin forma

4. Las cunetas o **transiciones** de viñetas:

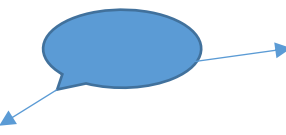

Marcan el tiempo y el movimiento en el espacio. Ocurren en los huecos entre las viñetas (*gutter* en inglés). Hay seis categorías:

1. De momento a momento (von Augenblick zu Augenblick)	<i>Eine bestimmte Handlung wird in einer Reihe von aufeinanderfolgenden Momenten dargestellt</i>
2. De acción a acción (von Handlung zu Handlung)	<i>Ein bestimmter Gegenstand (eine Person, ein Ding usw.) in einer Reihe aufeinanderfolgender Handlungen</i>
3. De tema a tema (von Gegenstand zu Gegenstand)	<i>Eine Reihe von wechselnden Gegenständen innerhalb einer einheitlichen Szene</i>
4. De escena a escena (von Szene zu Szene)	<i>Übergänge über erhebliche Distanzen in Zeit und/oder Raum hinweg</i>
5. De aspecto a aspecto (von Gesichtspunkt zu Gesichtspunkt)	<i>Übergänge von einem Gesichtspunkt eines Ortes, einer Idee oder einer Stimmung zu einer Anderen</i>
6. Non Sequitur (Paralogie)	<i>Eine Reihe von offensichtlich unsinnigen, nicht verbundenen Bilder und/oder Worten</i>

5. Los **efectos especiales** del cómic:

1. Los efectos gráficos del movimiento	Uso de líneas cinéticas que contribuyen a transmitir diversos tipos de movimientos
2. Los colores	Función figurativa: dar realismo a la imagen Función psicológica: provocar distintos sentimientos Función significativa: dar a un color diferentes significados según la situación

B. Los elementos del lenguaje verbal

<p>1. El bocadillo o globo (Sprech- oder Gedankenblasen):</p> <p>el el delta</p>  <p>el globo</p>	<p><i>Puede representar fenómenos del paralenguaje: si alguien llora, susurra, grita, piensa....</i></p>
<p>2. La onomatopeya: es la imitación de un sonido, ruido o de un fenómeno visual. Puede estar dentro o fuera de un bocadillo</p>	
<p>3. La cartela o el cartucho: es un espacio rectangular o cuadrado que tiene texto dentro del cómic</p>	

Fuentes:

- Ortrud Hertrampf, M., „Kulturgut Comic“, in: *Der FSU Spanisch* 54 (3/2016), CD
- McCloud, S. *Comics richtig lesen. Die unsichtbare Kunst*. Carlsen Comics, 2001
- McCloud, S. *Comics machen. Alles über Comics, Manga und Graphic Novels*. Carlsen Comics, 2007
- Barrero, M. *Diccionario terminológico de la historieta*, ACT ediciones, 2015