

RESUMO DE CONTIDOS



Índice

Contenido

1. Linguaxe visual	2
2. Compoñer con arte	2
3. Os planos da linguaxe audiovisual	3
4. O cómic.....	5
4.1. Elementos dun cómic.....	5
4.2. Estilos de personaxes.....	7
5. As expresións faciais	7
6. As expresións corporais	9
7. O guión	9
8. O peche na narración secuencial	9
9. Técnicas gráficas	10

1. Linguaxe audiovisual

A linguaxe audiovisual é a forma de contar historias e transmitir ideas a través de imaxes e sons. Grazas a ela, podedes expresar emocións, crear mundos imaxinarios e compartir información de maneira atractiva.

Medios na linguaxe audiovisual

- **Cómic:** historia contada con debuxos e textos en viñetas. Usa planos e cores para dar dinamismo.
- **Fotografía:** imaxes fixas que capturan momentos, transmiten mensaxes ou crean arte.
- **Cine e vídeo:** imaxes en movemento combinadas con sons e diálogos para contar historias.
- **Forma:** información e entretemento en imaxes e sons para grandes audiencias.
- **Multimedia e videoxogos:** combina sons, imaxes, textos e interacción para crear experiencias únicas.

Por que é importante a linguaxe audiovisual?

A linguaxe audiovisual axúdvos a comprender o mundo, expresar ideas e comunicar de maneira creativa. Está en todas partes: dende películas e redes sociais ata libros ilustrados e anuncios.

2. Compoñer con arte

Cada vez que sacades unha foto co móbil, gravades un vídeo, deseñades un cómic ou vedes unha película, estades rodeados de imaxes que contan historias. E sabedes que? Vós tamén podedes crear imaxes que transmitan emocións, ideas ou accións.

Para iso é importante aprender a compoñer con arte, a colocar ben os elementos dentro da imaxe para que queden equilibrados, atractivos e expresivos.

Aquí ides descubrir algúns trucos e recursos que usan os e as profesionais do cine, da fotografía, da televisión ou dos cómics para facer que as súas imaxes falen sen palabras.

Principais regras compositivas aplicadas á linguaxe audiovisual:

- **Sinxeleza:** composición clara e limpa, con poucos elementos, que permite ver ben o importante.
- **Complexidade:** composición con moitos elementos, detalles e formas, que enche a imaxe e pode transmitir movemento ou confusión.
- **Predominancia de liñas horizontais:** cando na imaxe destacan liñas que van de lado a lado (de esquerda a dereita). Transmiten tranquilidade, calma e estabilidade.

As liñas non teñen por que ser liñas literais, senón que tamén poden ser unha sucesión de elementos similares dispostos seguindo esa dirección horizontal e que levan ao voso cerebro a visualizalos como unha "liña".

- **Predominancia de liñas verticais:** cando destacan liñas que van de arriba a abaixo. Dan sensación de forza, altura e firmeza.
- **Predominancia de liñas diagonais:** cando predominan liñas inclinadas. Transmiten dinamismo, movemento e tensión, facendo a imaxe máis activa e expresiva.
- **Predominancia de liñas diagonais:** cando predominan liñas inclinadas. Transmiten dinamismo, movemento e tensión, facendo a imaxe máis activa e expresiva.
- **Predominancia de liñas orgánicas ou sinuosas:** uso de liñas curvas e suaves, inspiradas na natureza. Dan sensación de movemento, naturalidade e dinamismo. Para percibir este tipo de liñas non só podedes recorrer a fotografar elementos naturais como ondas mariñas, dunas desérticas, pólas de árbores, etc., senón tamén elementos artificiais como edificios da imaxe, poden suxerir esas mesmas sensacións.
- **Simetría:** cando os dous lados dunha imaxe son iguais ou moi parecidos. Transmite orde, tranquilidade e harmonía.
- **Equilibrio:** cando os elementos da imaxe están colocados sen que unha parte pese máis que outra, é dicir, que ningunha vos chame máis a atención cás demais. Pode ser simétrico ou asimétrico.
- **Regra dos terzos:** consiste en dividir a imaxe en nove partes iguais con dúas liñas horizontais e dúas verticais. Os puntos onde se cruzan son ideais para colocar o elemento ou elementos máis importantes.
- **Contraste:** diferenza entre elementos da imaxe (debida a cor, tamaño, forma, luz...) para destacar o máis importante.
- **Harmonía:** cando os elementos da imaxe combinan ben entre si, creando unha sensación agradable e equilibrada.
- **Efecto difuminado ou bokeh:** consiste en enfocar unha parte da imaxe e deixar o fondo borroso. Serve para destacar o suxeito principal.
- **Efecto enmarcado:** colocar o elemento principal dentro dun marco natural ou artificial (portas, xanelas, árbores...) para guiar a mirada cara el.

3. Os planos da linguaxe audiovisual

Na linguaxe audiovisual, utilizada no cómic, na fotografía e no cine, os planos son fundamentais para contar historias e transmitir emocións. Guían a mirada do espectador ou espectadora e transmiten emocións específicas. Aprender a usalos permítevos expresarvos mellor.

Pódese definir o plano na linguaxe audiovisual como o fragmento ou porción da realidade (aínda que esta poda ser unha historia de ficción) que foi elixida para representar e presentar ao

espectador ou espectadora. Neste proceso é necesario seleccionar só o que vos interesa para transmitir unha idea ou sensación determinada.

Os planos dependen de dúas variables fundamentalmente, o encadre e a angulación:

- O **encadre** refírese á porción escollida da realidade e depende da distancia da cámara respecto á escena seleccionada (no caso do cómic, substitúese a cámara polo ollo do/da debuxante). O encadre serve para destacar detalles, crear sensacións e orientar a atención da persoa espectadora.
- A **angulación** determina dende que punto de vista observades a escena, o que pode cambiar a percepción da mesma e o significado das imaxes.

Tipos de planos segundo o encadre

A continuación descríbense os principais tipos de planos:

- **Xeral**: mostra unha gran parte da escena, situando os personaxes no seu contorno. Serve para darvos unha visión xeral da escena e situar nun contexto amplo a escena ou historia que se está a representar.
- **Conxunto**: enfoca varios personaxes dentro do espazo, permitindo ver as súas accións e as relacións que se establecen entre eles. Neste tipo de planos tanto os personaxes como o entorno importan.
- **Enteiro**: mostra unha persoa de corpo enteiro. Segundo vos achegades os personaxes mediante os planos, estes cobran maior importancia en detrimento do espazo que os rodea. Este plano en concreto, permítevos coñecer aos personaxes presentando con máis detalle a súa fisionomía, o seu vestiario e complementos. Incluso como se moven no caso do vídeo ou animación.
- **Americano**: corta a figura á altura dos xeonllos, moi usado no chamado cine *western*. Permite achegarvos aos personaxes un pouco máis mantendo visibles as mans, que adoitan ser elementos moi expresivos, tanto por si mesmas como se portan cousas.
- **Medio**: capta a figura dende a cintura ata a cabeza. Permite entrever expresións nos rostros sen deixar de percibir xestos corporais.
- **Primeiro plano**: resalta o rostro ou un obxecto para enfatizar emocións ou detalles.
- **Primeirísimo primeiro plano**: encadra só unha parte do rostro, como os ollos ou a boca. Cando estes expresan algo significativo como pode ser unhas bágoas, un berro etc.
- **Detalle**: destaca un obxecto ou unha parte moi concreta da escena, porque vos ofrece unha información moi relevante da historia.

Tipos de planos segundo as angulacións

A angulación refírese ao lugar onde estaría situada a cámara (fotográfica ou de vídeo) con respecto ao elemento rexistrado. Se se tratase dun cómic, o/a debuxante ocuparía o rol da cámara. Estas serían as principais angulacións:

- **Cenital:** mostra unha gran parte da escena, situando os personaxes no seu contorno.
- **Picada:** enfoca varios personaxes dentro do espazo, permitindo ver as súas accións.
- **Normal:** mostra unha persoa de corpo enteiro.
- **Contrapicada:** corta a figura á altura dos xeonllos, moi usado no chamado cine *western*.
- **Nadir:** capta a figura desde a cintura ata a cabeza.

4. O cómic

O cómic ou banda deseñada é un tipo de arte visual que conta unha historia por medio de viñetas ilustradas, unha sucesión de debuxos que constitúen un relato con texto ou sen texto.

Nos tipos do cómic, unha tira cómica representa unha historia breve a modo de chiste, con tres ou máis viñetas e unha novela gráfica contén unha única narración onde se presentan temas máis profundos e historias extensas.

4.1. Elementos dun cómic

Na arte e no deseño existen diversos esquemas compositivos. A continuación amósanse os máis comúns e sinxelos coa a súa descrición e cualidades compositivas:

Viñetas

Son os recadros que rodean a cada escena do cómic e representan un instante da vosa historia. Son pequenas fiestras de información e a súa función é transmitir unha idea mediante unha ilustración na que tamén pode haber textos e diálogos. Poden ter formas moi diversas: rectangulares, cadradas, circulares, verticais,... e todas elas achegan significado. Acostuma haber un espazo baleiro entre elas.

- As **viñetas horizontais** empréganse para amosar os escenarios onde se desenvolve a acción do cómic e adoitan transmitir a idea de calma e tranquilidade.
- As **viñetas verticais** achegan tensión, ritmo e misterio xa que ocultan parte da escena.

En xeral, as viñetas rectangulares e iguais crean un ritmo da narración monótono. Polo contrario, as viñetas con formas irregulares expresan movemento e dinamismo.

Carteleiras

Son pequenos cadros de texto que representan a voz dunha persoa externa que está a narrar a vosa historia, unha voz en off. Acostuman situarse fóra das viñetas e tamén poden contar o que sucede nelas.

Globos

Representan a voz, os diálogos ou pensamentos dun personaxe e poden ter formas e contornos moi diferentes, dependendo da mensaxe que queirades transmitir. Son espazos con forma de globos rodeados por unha liña para que escribades dentro as palabras ou frases.

Por exemplo, un susurro pode debuxarse cun trazo discontinuo, un berro con trazos puntiagudos, un pensamento con forma de nube e a comunicación lenta e pausada con varios globos apuntando ao mesmo personaxe.

É importante escribir cunha moi boa caligrafía para que a persoa espectadora poda entender a historia.

Onomatopeas

Son palabras que representan sons imitándoos verbalmente. Estes sons poden proceder das persoas, dos animais ou en xeral do mundo físico:

- **Persoas:** Achís!, Puah!, Bla bla..., Chist!, Ha ha ha!, Ñam! etc..
- **Animais:** Croac, Guau, Mu, Bzzz, Quiquiriquí etc..
- **Mundo físico:** Crash, Boom, Ring, Brrum etc..

Metáforas visuais

Son imaxes ou pequenos debuxos que expresan un significado. Poden representar estados de ánimo, accións, sensacións ou ideas. Por exemplo:

- **Dor:** estrelas arredor dunha cabeza ou raios na parte doente do corpo.
- **Gran idea:** Lámpada encendida
- **Canto:** Notas musicais
- **Caos na mente:** debuxos e imaxes aleatorias, garabatos....

Liñas cinéticas

Son símbolos gráficos que crean dinamismo e velocidade e expresan o movemento realizado por un ou unha personaxe ou obxecto. Representan traxectorias, impactos, nubes de po, tremor etc.

4.2. Estilos de personaxes

Non todos os cómics teñen o mesmo estilo de debuxo. Algunhas historietas intentan representar os personaxes de forma máis realista, mentres que outras usan formas máis simples e esenciais. A isto chamámoslle **niveis de iconicidade**.

Podemos imaxinar unha escala que vai desde a representación máis esquemática ou simbólica ata a máis realista:

- **Esquemático ou icónico:** os personaxes están simplificados ao máximo, usando liñas básicas e poucos detalles. Por exemplo as Tiras de Mafalda ou o cómic Mutts.
- **Intermedio:** mestura de realismo e esquematismo. Os personaxes son recoñecibles e expresivos, pero cun estilo máis libre. Por exemplo os cómics de Mortadelo e Filemón ou Calvin e Hobbes.
- **Realista:** imaxes que buscan parecerse moito á realidade. Por exemplo os cómics do universo Marvel ou os do autor Moebius, onde os personaxes teñen proporcións naturais e moitos detalles.

5. As expresións faciais

A cara dun personaxe é fundamental para que entendamos o que está a sentir. As expresións faciais comunican emocións dun xeito rápido e claro, mesmo sen palabras. Un mesmo xesto pode amosar distintas emocións segundo o contexto da viñeta.

Nos cómics, estas emocións adoitan esaxerarse un pouco para que sexan máis claras. Incluso hai elementos gráficos que axudan, como gotas de suor, raios ou nubes sobre a cabeza.

Curiosamente, os seres humanos temos unha gran capacidade para recoñecer rostros, mesmo a partir de moi poucos trazos. Con só dous puntos, como ollos e unha raia como boca, xa somos quen de identificar unha cara. Este esquema básico serve como punto de partida para crear personaxes expresivos, e é tan potente que mesmo vemos "caras" onde non as hai: no frontal dun coche, nun enchufe ou nunha nube. Esa tendencia a atopar rostros nas cousas coñécese como **pareidolia**, e amosa o moito que confiamos na expresión facial para interpretar o mundo.

A continuación descríbense as expresións faciais máis comúns:

- **Neutra:** o rostro está relaxado, sen mostrar emocións claras. Os ollos e a boca permanecen nunha posición natural e repousada. Esta expresión transmite calma, mais tamén pode suxerir desatención, espera ou concentración.

- **Satisfacción:** un pequeno sorriso con boca pechada e ollos tranquilos transmite unha sensación de benestar ou pracer contido.
Segundo o contexto, pode expresar tamén confianza, orgullo ou serenidade.
- **Ledicia:** a boca debuxa un sorriso amplo e os ollos brillan con entusiasmo.
Esta expresión transmite entusiasmo ou felicidade aínda que tamén pode indicar simpatía, entusiasmo ou unha actitude amable.
- **Risa:** a boca está aberta nunha gargallada e os ollos case pechados.
Esta expresión transmite diversión, pero tamén pode suxerir alivio, sorpresa alegre ou burla.
- **Tristura:** os beizos caen cara abaixo e os ollos amosan decaemento.
Esta expresión transmite pena, mais tamén pode suxerir decepción, melancolía ou nostalxia.
- **Pranto:** as bágoas percorren o rostro e a boca aparece entreaberta ou trémula.
Esta expresión transmite dor ou desamparo, mais tamén pode suxerir frustración ou alivio profundo.
- **Enoxo:** as cellas están fruncidas e a boca pechada con forza.
Esta expresión transmite irritación, pero tamén pode suxerir impaciencia, incomodidade ou fastío.
- **Ira:** a mandíbula está tensa e os dentes á vista, con ollos abertos e cara ríxida.
Esta expresión transmite rabia, pero tamén pode suxerir furia contida, rancor ou determinación.
- **Sorpresa:** os ollos están moi abertos, as cellas levantadas e a boca entreaberta.
Esta expresión transmite asombro, mais tamén pode suxerir incredulidade, confusión ou admiración.
- **Medo:** o rostro está descomposto, cos ollos moi abertos e a boca en xesto de alarma.
Esta expresión transmite terror, pero tamén pode suxerir inseguridade, ansiedade ou preocupación.
- **Malicia:** a boca amosa un sorriso ladeado e os ollos unha mirada de picardía.
Esta expresión transmite intencións ocultas, mais tamén pode suxerir sarcasmo, burla ou satisfacción maliciosa.
- **Vergoña:** a cara está sonroxada, cun sorriso nervioso e unha pinga de suor na fronte.
Esta expresión transmite timidez, pero tamén pode suxerir arrepentimento, incomodidade ou nerviosismo.

6. As expresións corporais

A linguaxe corporal é unha ferramenta fundamental para dar vida aos personaxes dun cómic. A través da postura, os movementos e a vestimenta, pódense expresar emocións, actitudes e trazos da súa personalidade, mesmo sen palabras.

Antes de debuxar personaxes, é útil observar e estudar a figura humana: como se move, como se coloca en distintas situacións, que formas adopta ao sentarse, camiñar ou simplemente quedar de pé. Un bo exercicio consiste en facer bosqueños rápidos a partir de fotografías de modelos reais. Isto axudaravos a entender a anatomía, o equilibrio do corpo e os pequenos detalles como a colocación dos pés, das mans ou a caída da roupa.

Para representar posturas dinámicas ou naturais nos personaxes, resulta moi útil comezardes cun esqueleto ou estrutura básica. Este esquema simplificado da figura humana permite decidir a pose e asegurar que o corpo está ben proporcionado. Despois, sobre esa base, pódese construír o personaxe completo co seu estilo propio.

7. O guión

O guión é un documento fundamental que axuda a transformar un conto, historia ou relato nunha narración visual clara e ben organizada. Será a base sobre a que se constrúe o cómic, polo que é importante dedicarlle tempo e coidado.

Neste documento planifícase o contido do cómic, dividindo a historia en viñetas e describindo o que ocorre en cada unha delas. Inclúe tamén os diálogos, as accións e calquera detalle que se considere importante para representar ben a historia.

8. O peche na narración secuencial

No cómic, a historia desenvólvese a través dunha sucesión de imaxes, chamadas viñetas, que funcionan como fragmentos dunha narración máis ampla. Esa sucesión denomínase imaxe secuenciada.

Entre unha viñeta e a seguinte hai un espazo en branco, o cal non mostra nada... pero a nosa mente complétalo. A este proceso chamámoslle peche (ou pechado) e é unha das chaves fundamentais para entender o cómic. O lector interpreta o que ocorre nese espazo e reconstrúe a historia mentalmente, enchendo os ocos entre unha acción e outra.

Dependendo da relación entre dúas viñetas consecutivas, pódense distinguir diferentes tipos de peche. A continuación, explícanse os tres máis comúns:

Peche de cambio de movemento

Dáse cando un mesmo personaxe realiza diferentes accións nun curto período de tempo. É o tipo máis habitual en escenas de movemento ou diálogo. Exemplo:

- Viñeta 1: Unha alumna está facendo tarefas na clase.
- Viñeta 2: A alumna ten unha dúbida e levanta a man.

Peché de cambio de foco

Ocorre cando se cambia de personaxe ou de obxecto dentro da mesma escena. A acción continúa, mais desvíase a atención cara a outro elemento relevante. Exemplo:

- Viñeta 1: Unha nena observa un paxaro dende a xanela.
- Viñeta 2: Vemos o paxaro pousado nunha póla.

Peché de salto no espazo ou tempo

Prodúcese cando hai un cambio claro de lugar ou momento. O lector ou lectora debe deducir que pasou entre ambas viñetas, xa que o salto narrativo é maior. Exemplo:

- Viñeta 1: Unha parella cea nun restaurante.
- Viñeta 2: Trala cea, a parella baila nunha festa.

9. Técnicas gráficas

No cómic pódense empregar diferentes técnicas para representar a historia. Cada unha achega un estilo e unha expresividade distinta. As máis comúns son as seguintes:

- **Lapis:** é a técnica máis sinxela e accesible. Permite facer trazos suaves, sombrear e facer correccións facilmente.
- **Tinta:** a tinta aporta trazos máis definidos e expresivos. Segundo o grosor ou a presión pode transmitir forza, tensión ou delicadeza. Poden ser rotuladores, pluma, bolígrafo...
- **Cor:** a cor pode utilizarse para crear ambientes, marcar emocións ou destacar certos elementos da historia. Opcións son a acuarela, os palis, ceras, témpera...
- **Collage ou técnica mixta:** poden combinarse debuxos con recortes, texturas ou fotografías. Esta técnica pode dar un resultado orixinal e con moito impacto visual.



“O cómic para expresArte”, proxecto *cREAgal*, publícase coa Licenza Creative Commons
Recoñecemento Non-comercial Compartir igual 4.0