

INDICE

Introducción	11
Nota bibliográfica	17
Primera Parte. Lenguajes de Imagen	
1. Ilustración. El Dibujo y Algunas de sus Características	21
1.1. El dibujo	23
1.1.1. Una explicación complementaria: Cómo nace el dibujo del cómic	26
1.1.2. La modulación de la línea	27
1.1.3. El relleno	34
1.1.4. Un ejemplo de análisis: la evolución de la línea en <<Flash Gordon>>	41
1.2. El color	51
1.2.1. Una explicación complementaria: Cómo se imprime un cómic	57
1.3. Las <Técnicas	58
1.3.1. Plumilla y pincel	61
1.3.2. Tintas chinas y acuarelas	62
1.3.3. Lápices de colores y pasteles al óleo – rotuladores	64
1.3.4. Aerógrafo	65
1.3.5. Técnicas mixtas	65
1.4. Autores y recuperaciones	68
Nota bibliográfica	70
2. Caricatura. La Deformación Expresiva	75
2.1. Cómics de humor	77
2.2. Cómics de acción	85
2.3. Cómics expresionistas	90
2.4. A modo de conclusión	96
Nota bibliográfica	97
3. Pintura. La Reproducción de la Profundidad	99
3.1. La perspectiva	100
3.1.1. Profundidad y efecto realista	101
3.1.2. Usos anormales de la perspectiva	108
3.1.3. La perspectiva como representación del tiempo	116
3.1.4. La ausencia de perspectiva	121
3.2. Autores y recuperaciones	125
Nota bibliográfica	131
4. Fotografía. El Encuadre y el <<Recorte>> Temporal	133
4.1. El encuadre y el punto de vista	135
4.1.1. Una explicación complementaria: Encuadres y angulaciones	136
4.1.2. El uso de los encuadres	136
4.1.3. Angulaciones y encuadres subjetivos	139
4.2. La instantánea	143
4.3. Autores y recuperaciones	149
Nota bibliográfica	150
5. Gráfica. La Construcción de la Página	151
5.1. El equilibrio de la página	153
5.1.1. Esquemas de equilibrio	154
5.1.2. Análisis de dos láminas: Jacob y Crepax	158

5.1.3. Esquemas dinámicos	165
5.2. El ritmo gráfico	170
5.3. Texto y ruidos	175
5.3.1. Ruidos violentos	176
5.3.2. Los globos y didascalias	177
5.3.3. La rotulación	178
5.4. La evolución gráfica de <<Flash Gordon>>	181
5.5. La gráfica de Will Eisner	186
Nota bibliográfica	192
Segunda Parte. Lenguajes de Temporalidad	
6. Música y poesía. La Polifonía y la Repetición Modulada	195
6.1. Polifonías y armonías: interacciones de secuencias	196
6.2. La repetición modulada	199
Nota bibliográfica	202
7. Narrativa. El Relato	203
7.1. La narraciones y el uso de los términos	204
7.2. Estructuras macronarrativas	207
Nota bibliográfica	210
Tercera Parte. Lenguajes de Imagen y Temporalidad	
8. Teatro. La Gestualidad y la Palabra	213
8.1. Expresiones emotivas y gesticulaciones	216
8.2. Los monólogos de los cómics de superhéroes	219
Nota bibliografía	222
9. Cine de Animación. El Movimiento	223
9.1. Movimiento	224
9.1.1. Signos de movimiento	226
9.1.2. Tipos de movimientos	230
9.1.3. Movimiento y prolongaciones de tiempo	234
9.1.4. Movimiento y disposición en secuencias	238
Nota bibliográfica	240
10. Cine. El Montaje el Tiempo	241
10.1. Diálogos	242
10.1.1. Diálogo y temporalidad	242
10.1.2. Didascalias y diálogos a pie de página	247
10.2. Temporalidad sugerida	249
10.3. Los encuadres y la secuencia	254
10.4. La escena	261
10.5. Movimientos de cámara y montaje	263
10.6. <<Flash Gordon>>	264
10.7. <<El misterio de la Gran Pirámide>>	267
10.8. <<Valentina>>	268
10.9. <<Sub – mariner>>	269
10.10. <<Corto Maltés>>	271
Nota bibliográfica	274
11. Conclusiones. Del cómic al cómic	275
Bibliografía	283
Índice de nombres citados	287

