



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 1

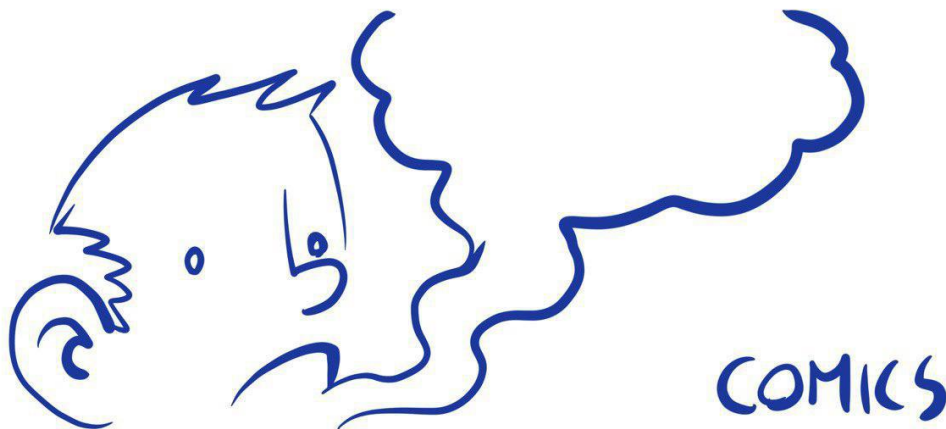
Nombre: EL ESPACIO BLANCO

Introducción

Los cómics son un lenguaje donde las imágenes y el texto se encuentran en una forma de comunicación única, capaz de contar cualquier tipo de historia. Los cómics se basan en un pacto secreto con el lector. Ningún autor, o grupo de autores, debería olvidar jamás que los cómics están hechos para otra persona y no solo para ellos mismos.

Objetivos

En esta lección aprenderemos y comprenderemos los mecanismos básicos que dan vida a los medios de cómic.



Lo que ves y lo que imaginas

Los cómics requieren un disfrute activo, de lo contrario las imágenes no cobran vida.

Algunos principios de la percepción visual.

El lector obedece las leyes de la "percepción visual"; una rama de la psicología que estudia cómo la mente humana interpreta los datos sensoriales y les da significado. Específicamente de la escuela de Max Wertheimer conocida como 'Gestalt'.

Las teorías de la Gestalt demostraron ser muy innovadoras en el sentido de que rastrearon la base del comportamiento en la forma en que se percibe la realidad,

más que en lo que realmente es; así, el primer pilar de la teoría de la Gestalt se construyó sobre el estudio de los procesos perceptivos y en una percepción inmediata del mundo fenoménico.

En este caso hay dos leyes involucradas:

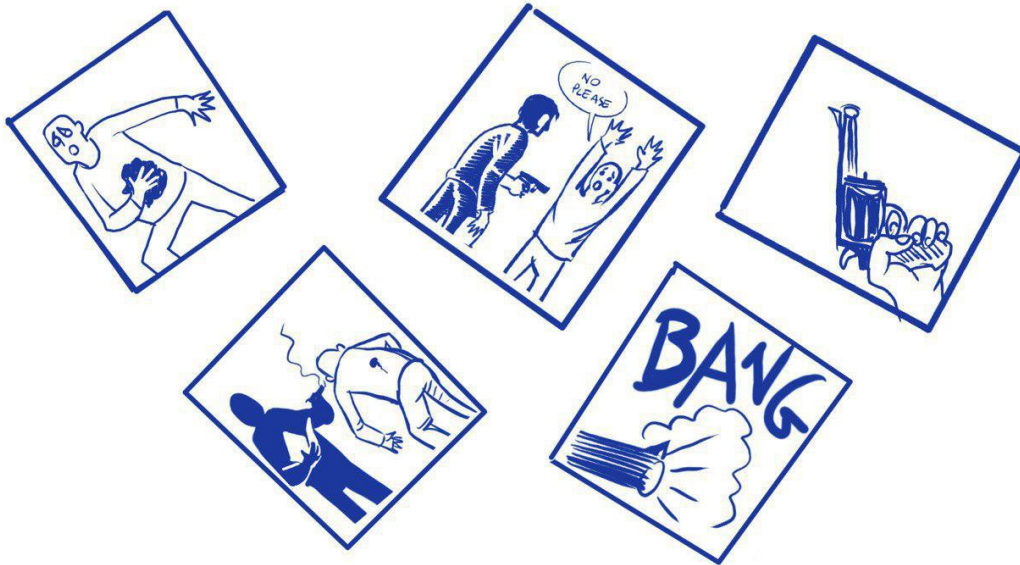
Ley del DESTINO COMÚN, es decir, los elementos de un grupo que comparten las mismas características de movimiento, ritmo, orientación, se perciben como un todo unitario. Por eso consideramos los dos paneles como dos momentos de la misma historia.

Ley de la EXPERIENCIA PASADA, los elementos de un todo que logran revivir nuestras experiencias perceptivas de un objeto dado, tienden a agruparse y formar una figura. En nuestro caso el arma, que no conocemos necesariamente por experiencia directa, junto con un grito, nos llevan a pensar que alguien debe haber disparado un arma.

El lector completa la historia

El lector interviene rellenando el "espacio en blanco", la línea blanca que separa una viñeta de otra. Un salto a veces entre dos momentos muy cercanos en el tiempo y el espacio, a veces kilómetros o años.

Por eso tenemos que elegir con cuidado lo que representamos en los paneles, no solo porque esas imágenes, esos momentos tienen una función narrativa. Si el salto es demasiado hacia adelante, el lector corre el riesgo de no comprender nuestras intenciones, aburrirse y marcharse. Y sin el lector, como sabemos ahora, no hay historieta.



La secuencialidad como fundamento de los medios

Este no es un descubrimiento de los cómics, pero sin duda es la característica más importante. La unidad hace historia. Los cómics se componen de la asociación de varias imágenes, por lo que un panel por sí solo no es suficiente; al igual que una palabra por sí sola no constituye una novela.

El lenguaje del cómic es la secuencialidad, imágenes enmarcadas que siguen la misma lógica que el orden de lectura de la palabra escrita.

Si ordenamos las palabras en un orden aleatorio en una hoja de papel, el espectador encontrará su propio orden para leerlas. Saldrán las frases más increíbles y dispares. Cuando los colocamos en una fila en un eje horizontal, entonces hay una oración. Lo mismo se aplica a los paneles. Es un error creer que solo mirar imágenes es suficiente para entender un cómic. Los dibujos solo tienen sentido cuando se observan en una secuencia lineal. Por eso podemos considerar la tira como la frase de una página de cómic.

Culturas y formatos

Los cómics comenzaron en los periódicos estadounidenses a finales del siglo XIX en forma de tiras de carácter predominantemente cómico. Después de más de un siglo, los medios de comunicación han abrazado diferentes géneros: aventura, ciencia ficción, crónica, biografía. Ha explorado diferentes formatos: la página dominical de los periódicos, los cómics, las novelas gráficas y la web, y se ha extendido a diferentes países del mundo.

En los Estados Unidos, el formato más común es el cómic de cuadrícula "libre", donde el orden de lectura parece interrumpido para crear composiciones más artísticas de la página.

En Europa, Francia se caracteriza por una cuadrícula de cuatro tiras en un formato grande y lujoso, mientras que Italia se ha decantado por una cuadrícula compacta de tres tiras, hasta dos viñetas para formatos de bolsillo. Japón usa Kanji no solo de derecha a izquierda, sino también de arriba a abajo, sus textos escritos tienen un orden de lectura vertical. Pero cuando el lenguaje de los cómics llegó a Japón, la disposición horizontal de los paneles permaneció intacta.

Conclusiones

En conclusión, podemos decir que el cómic consta de: imágenes, palabras, dibujos animados, tiras y páginas.

Para entenderlos tenemos que ordenarlos secuencialmente y hacer que el lector se sienta parte de la historia.