



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 2

Nombre: De la tira a la página

Objetivos

En esta lección, aprenderemos y entenderemos la funcionalidad de la composición, el uso de la cuadrícula como herramienta narrativa.

Para entender

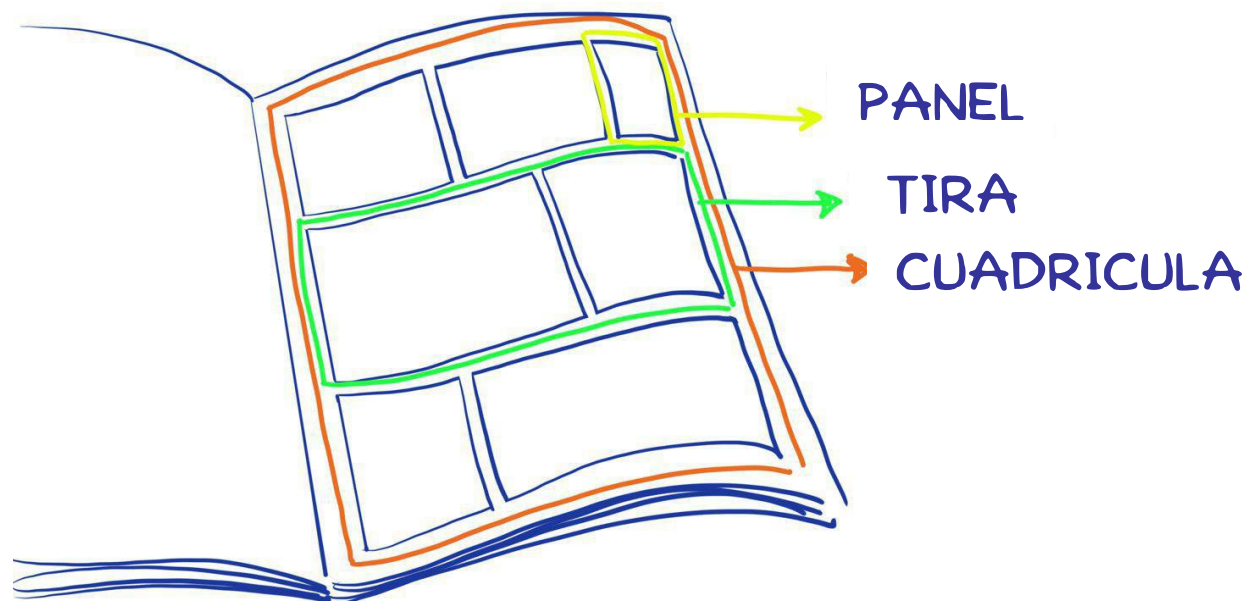
Demos algunas definiciones de los elementos de un cómic.

El Panel es el cuadro único, rectangular o cuadrado, que contiene la imagen y el texto juntos.

La Tira es el conjunto de varios paneles, desde un mínimo de dos hasta un máximo de X (según el tamaño de la página) dispuestos en una misma línea horizontal.

La **cuadrícula** es la composición de varias tiras dentro de la página.

La **cuadrícula** tiene varias posibilidades compositivas, puede tener 6 paneles, en tres tiras u 8 en cuatro tiras, o incluso dos paneles, uno encima del otro.



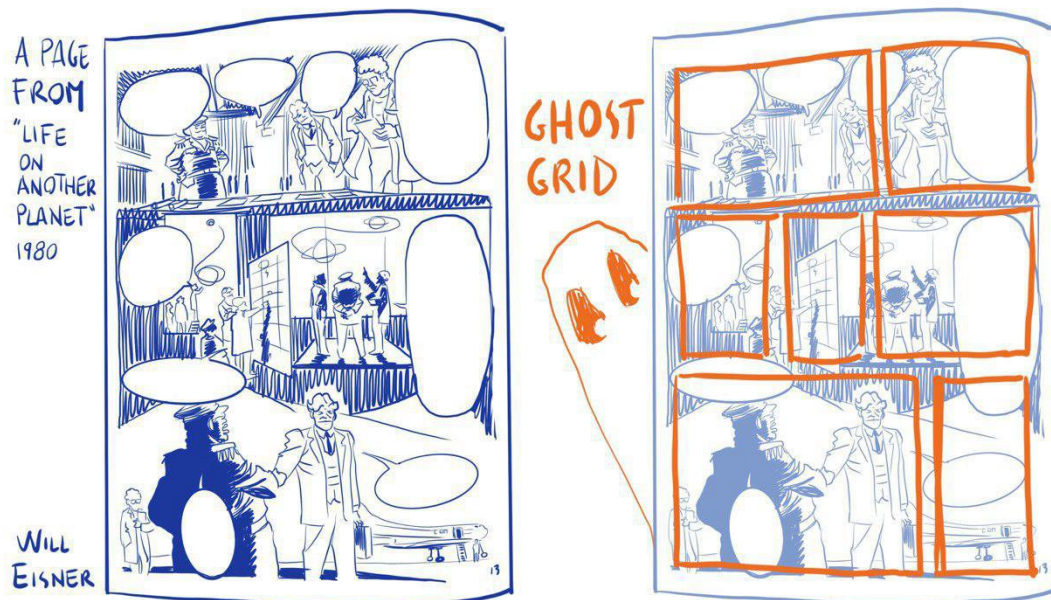
Un ejemplo: los editores han impuesto a menudo estándares, tanto en los formatos como obviamente en la cuadrícula, para mantener la máxima claridad y llegar a la mayor audiencia posible.

Este es el caso de la empresa italiana Sergio Bonelli Editore, que inventó una cuadrícula de seis paneles, influyendo en todo el mercado italiano. Una cuadrícula estándar que se creó no por elección sino por requisitos técnicos relacionados con la impresión.

Cuadrícula fantasma

El maestro Will Eisner mostró cómo no existen reglas rígidas sobre la composición de la cuadrícula, lo importante es la claridad en la comunicación. A pesar de la libertad absoluta y la falta de contornos definidos para los paneles, la legibilidad no se pierde. Esto se debe a que hay una especie de cuadrícula "fantasma" impresa en la mente de los autores y lectores; otro elemento de su pacto secreto. Mirando más de cerca podemos ver que hay siete paneles en la página, dispuestos en tres tiras.

Eisner fue el precursor de la escuela estadounidense de cómics, que a menudo se traslada al territorio de la cuadrícula fantasma. Especialmente con el uso de imágenes que salen del marco del panel.

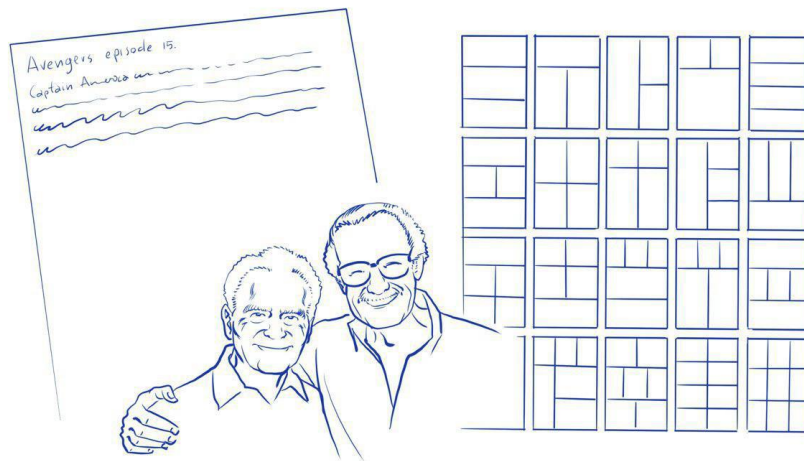


El método Marvel

En la década de 1960, el dúo Stan Lee y Jack Kirby, dentro de la reconocida editorial estadounidense Marvel Comics, producían innumerables historias a la semana y entre el escritor (Lee) y el ilustrador (Kirby) se creaba un método de trabajo que lograba optimizar los tiempos de producción.

El método Marvel. El ilustrador construyó la historia sobre la base de un tema, lo que salvó al escritor de escribir un guión. La historia volvería al escritor casi completa e insertaría los globos con los diálogos; a menudo partiendo de una sugerencia del artista.

Jack Kirby usó cuadrículas preestablecidas de 4 a 9 paneles que usó como base para dibujar las historias. Es un poco como una hoja de papel rayado en la que se escribe texto a mano, con algunas excepciones.



La importancia del formato en la narración

El espacio disponible, junto con las características técnicas tipográficas, influyen en la elección de una cuadrícula. Por ejemplo, una página de tamaño mediano, de unos 17 centímetros de ancho por 24 centímetros de alto, es mejor si no contiene más de tres tiras para mantener una legibilidad clara.

El manga, de hecho, impreso por primera vez en revistas de antología temática de tamaño variable alrededor de A5, mantiene una cuadrícula de tres tiras horizontales. Existen excepciones, pero la legibilidad sigue siendo predominante. Tanto es así que las tres tiras horizontales se distinguen claramente por un espacio en blanco más amplio; incluso cuando las rayas tienen un fuerte carácter diagonal.

Otro ejemplo es el del italiano Diabolik, una tira cómica para adultos e impresa en formato de bolsillo. La cuadrícula de dos paneles, dispuesta verticalmente, que se convierte en un máximo de cuatro paneles en dos tiras, es una singularidad debido al formato reducido.

Espacio y tiempo

La cuadrícula no es una limitación sino una herramienta sobre la que dibujar sin perder el hilo.

Convenciones e invenciones

Volvamos a los paneles por un momento. Generalmente de forma regular, otras veces son más como trapecios, en otros casos pueden ser redondos, podemos considerarlos como marcos útiles para aislar un momento significativo particular de la historia.

En los cómics más convencionales, el marco del panel también tiene una función específica que el lector reconoce de inmediato. Los márgenes redondeados, a diferencia de los márgenes regulares, comunican un momento en el pasado o un “flashback”.

En el cómic de autor, la novela gráfica, el panel está sujeto a reinventones relacionadas con la búsqueda estilística del autor, que tal vez va más allá de lo convencional para encontrar nuevas formas de utilizar la forma del marco.

El espacio es tiempo

Una foto encierra un puñado de nanosegundos en una imagen; lo sabemos especialmente porque los teléfonos inteligentes nos han convertido a todos en los reporteros de nuestras vidas. Por eso estamos acostumbrados a interpretar una imagen como un pequeño fragmento de tiempo.

Los maestros de la fotografía son capaces de captar imágenes suspendidas y que van más allá de esta concepción del tiempo congelado en una imagen.

Como en la pintura, donde pueden convivir varios momentos en una sola imagen.

En los cómics existen ambas posibilidades. En los paneles se pueden contar varios momentos simultáneamente o en un solo cuadro. Diferentes autores y culturas han declinado este concepto, también porque en sí mismo no corresponde a una regla precisa.

El espacio parece influir en la percepción del tiempo en los cómics. Porque si es cierto que un pequeño panel parece describir un momento, uno más grande parece dilatarlo.

La página “Splash”

En los cómics estadounidenses, la “página splash” o página de inicio, significa una página que contiene solo un panel, un panel de efectos. Suele ser una escena de acción o con una fuerte carga emocional.

¿Cuánto dura la escena representada en la página “splash”?

Cuando miramos la página del cómic, son los globos o más bien las palabras las que dan un tiempo, que es el tiempo que todos se toman para leer el texto.

Conclusiones

Si cada panel representa un momento, varios paneles con el mismo momento representado varias veces no sugieren necesariamente una percepción prolongada del tiempo. Al contrario, corren el riesgo de fragmentar ese momento de forma esquizofrénica.