



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 2 Lección 1

Nombre: HISTORIAS EN IMÁGENES

Objetivos

En esta lección, aprenderemos a contar un patrimonio con cómics. De otra manera, como ocurre con los cómics, significa tomar una serie de hechos y testimonios del pasado y hacerlos vivos y atractivos. Capaz de moverse y comunicarse con sus contemporáneos; para no perderse en la memoria y los archivos históricos. Por esta razón, necesitamos comprender y aprender las dinámicas básicas de la escritura creativa, aplicadas al cómic.

Sin conflicto no hay historia

Los cómics son historias, y las historias son una patrimonio vivo y renovado.

¿Que es el conflicto?

El conflicto es un choque entre personajes o entre un personaje y el entorno. No es necesariamente un enfrentamiento físico, un duelo o un enfrentamiento armado, pero a menudo es de naturaleza psicológica interna que concierne a la personalidad del personaje o personajes que lo experimentan.

Cada historia es un conflicto

Las historias hablan de conflictos; aunque sean historias de amor. Toda historia que respetable tiene un personaje, el protagonista, al principio, seguido de sus dificultades que comprometen el estado inicial; incluso el enamoramiento compromete el estado inicial.

Superar las dificultades, y las complicaciones que surgen, los fracasos y aciertos del protagonista, sobre todo las emociones son el conflicto. Al final de la historia, el protagonista ya no será el mismo que antes; de soltero habrá pasado a formar parte de una pareja.



Cada conflicto esconde un tema

Las historias canónicas siempre hablan de un héroe matando a un dragón, del enfrentamiento entre "el bien y el mal". Pero, ¿qué significa "bien" y qué significa "mal"? En el momento en que damos una interpretación diferente a estos símbolos, estamos construyendo historias diferentes. O más bien se trata de un tema diferente.

Tomemos un ejemplo: Abe es un hombre negro (el héroe) en los EE. UU. En la década de 1960, necesita un aumento para pagar la atención médica de su hija enferma ... ¿Recibirá el aumento de su jefe blanco y ligeramente racista? (el dragón)?

Construye un contexto investigando

El tema debe estar siempre asociado a un contexto, o si se quiere, al escenario en el que vive el protagonista. Hay muchos contextos: espacio; un reino encantado; durante la Segunda Guerra Mundial ... Una historia con un contexto histórico puede parecer vinculante en comparación con una inventada, pero la historia a menudo tiene un conocimiento parcial de los hechos, lo que da lugar a la invención.

Para que un contexto inventado sea plausible, necesita tener reglas sociales, costumbres, inventar hábitos y tecnologías ... La historia, en cambio, nos proporciona unos ya hechos. Solo tenemos que estudiarlos detenidamente y reconstruirlos.

La invención radica en la vida de los personajes.

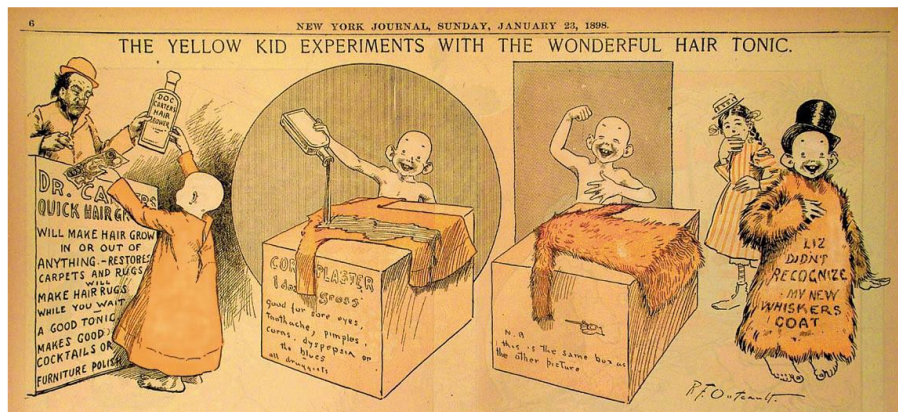
Los personajes

Los personajes son vehículos de la historia, en parte víctimas y en parte creadores de la historia. Sus deseos los empujan en direcciones que los llevarán a la confrontación. Sus acciones construirán la trama. Sus emociones involucrarán a los lectores.

Inventar personajes significa inventar personalidades, sueños, deseos, miedos, recuerdos, experiencias, etc. Se puede tomar una pieza de la propia vida y trasladarla, convenientemente adaptada, a nuestros personajes inventados. O podemos inspirarnos en amigos, familiares, conocidos.

El formato final condiciona la historia

En un medio donde el espacio y el tiempo coinciden a veces, el formato condiciona la escritura.



La tira y la vocación por la serialidad

Las historietas nacieron en formato de historietas, las cuales presentaban pequeños intervalos y bocetos ocupando el espacio de cuatro paneles. Cuando se expandió a otros géneros, los autores descubrieron una vocación natural de la tira: la serialidad; es decir, la capacidad de desarrollar historias divididas en muchos episodios cortos. En el espacio de cuatro paneles las posibilidades de desarrollo parecen pocas, pero hay una estructura que regula el ritmo narrativo de la tira.

Panel 1: Contexto. ¿Dónde estamos y quién es el protagonista?

Panel 2: Objetivos. ¿Qué quiere el protagonista?

Panel 3: Conflicto. ¿Quién es su dragón?

Panel 4: Resolución. ¿Cómo se resuelve el conflicto?

De la página del domingo al cómic, una nueva forma de serialidad

En la evolución del lenguaje, la página dominical, compuesta por varias tiras, ha ampliado las posibilidades de profundizar la historia, pero la serialidad ha seguido siendo parte del ADN de los medios. Los cómics, que presentaban (y siguen presentes en la actualidad) historias de al menos veinte páginas, permiten una mayor libertad de acción, creando así más arcos narrativos.

El límite de unas pocas páginas, sin embargo, no permite el desarrollo de muchos personajes y eventos particularmente complejos, por lo que la serialidad se ha mantenido firme en los medios.

Personajes como Superman o Spiderman tienen ciclos narrativos de años y una vida editorial de décadas, todo dividido en episodios.

La novela gráfica

El formato más reciente del cómic permite trabajar de forma diferente, como una novela. No hay límite de páginas, salvo que la editorial lo imponga, y las novelas gráficas generalmente superan las cien páginas sin problemas.

Sin los límites de espacio, puede entrar en los aspectos principales del contexto, entrar en detalles y desarrollar más tramas e historias con más personajes y temas importantes. Y además los dibujos tienen más páginas para darle al lector sugerencias más completas.

Los arcos o actos no importan, empieza desde el final

Existen instrumentos universales que sustentan las historias y que se van interiorizando a lo largo de los años hasta el punto de reinventarlas.

La estructura en tres actos

El primero en hablar de la estructura de tres actos fue Aristóteles, analizando la producción teatral ateniense de su época. Desde entonces se ha convertido en una indicación general sobre cómo construir una historia eficaz.

El *primer acto* tiene una función preparatoria, presentando el conflicto. Los objetivos de todos los personajes, primarios y secundarios. Proporciona la información esencial para comenzar la historia y tiende a terminar con una falsa solución.

El *segundo acto* comienza con la definición del problema y la necesidad de resolverlo. El personaje se ocupa de las consecuencias de la falsa solución del primer acto sentando las bases para la resolución que se producirá en el tercer acto. El segundo acto finaliza con una situación crítica para el protagonista, momentáneamente derrotado por los acontecimientos.

El *tercer acto* resuelve la historia y responde a todas las cuestiones planteadas en su transcurso y es una unidad narrativa cerrada. La determinación del personaje de reafirmarse a sí mismo es el detonante del acto final, que se basa en una nueva comprensión de sí mismo.



El viaje del héroe

Nacida de los estudios de Joseph Campbell sobre mitología, la estructura de doce puntos conocida como: El viaje del héroe, se dio a conocer a través del texto de Christofer Vogler, escritor consultor en varios estudios de Hollywood.

Actuando como una guía práctica, este esquema profundiza en los personajes, definidos como "Arquetipos" y su potencial dentro de la historia: el Héroe, el Mentor, el Guardián del Umbral, el Mensajero, el Cambiaformas, la Sombra, el Tramposo.

Así, el Héroe, que es el protagonista del viaje, pasa por momentos bien codificados:

- El mundo ordinario;
- El llamado a la aventura;
- El rechazo de la llamada;
- El Encuentro con el Mentor;
- Cruzar el primer umbral;
- Ensayos, aliados, enemigos;
- El acercamiento a la cueva más profunda;
- El juicio central;
- La recompensa;
- El camino de vuelta;
- La resurrección;
- El regreso con elixir.

Consejo personal: empieza por el final

Las estructuras y los diagramas son excelentes ayudas, puede utilizarlos especialmente para comprobar la solidez de la historia durante la revisión. Mi consejo es delinear al protagonista, sus objetivos y luego decidir cómo cambiará al final de la historia.

Básicamente, comienza con el final. Si sabemos que nuestro héroe será derrotado por el dragón, porque el tema de nuestra historia será la loca ambición, el principio y el final serán cardinales en delinear el viaje.

Una lista es mejor

Finalmente, es aconsejable escribir la historia en forma de lista en lugar de hacerlo de manera discursiva. Cada uno construye su propio método a lo largo del tiempo, pero dividir los momentos de la historia en porciones que luego se convertirán en capítulos, páginas, paneles, ayuda a mantener la visión fragmentada de los medios.

Conclusiones

Finalmente, es aconsejable escribir la historia en forma de lista en lugar de hacerlo de manera discursiva.