



**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 3 Lección 1

**Nombre: DECIR CON SEÑALES**

### **Objetivos**

En esta lección, aprenderemos y entenderemos el uso del dibujo dentro de la dinámica narrativa.

### **El orden y la legibilidad son mejores que la belleza**

La investigación estética en los cómics debe considerarse siempre secundaria a la función narrativa.

### **Algunas consideraciones técnicas sobre el dibujo.**

La palabra dibujo engloba una gran cantidad de actividades, que van desde el mundo de las bellas artes hasta la ingeniería. Cada uno con sus peculiaridades. Descubramos los de la historieta.

### **Dibujo a lápiz y dibujo a bolígrafo**

La marca ligera y modulada del lápiz es inconfundible, pero lo que lo hace único es la posibilidad de eliminar las marcas. Antes se utilizaban carbones, que eran incluso más volátiles que la madera y el lápiz de grafito. El bolígrafo o la pluma, en su antigua encarnación con una punta de metal sumergida en tinta, fue utilizada a menudo por artistas del pasado. Los códices de Leonardo con los magníficos dibujos de sus diseños están hechos con la misma pluma con la que se escriben los textos.



### Lápiz y bolígrafo en cómics

Estos dos medios de expresión se han encontrado en el mundo del cómic, haciéndose complementarios, además de indicativos de dos pasos técnicos en la creación de dibujos. Por razones técnicas, el dibujo a lápiz era demasiado ligero para ser reproducido por las antiguas tecnologías de impresión, por lo que recurrieron esbozar.

### Con la mirada puesta en la apariencia final

El lápiz se borra después de esbozar. Salvo que se haga en otra hoja de papel más ligero, aprovechando su transparencia, o con un plano claro, el dibujo a lápiz es temporal. El dibujo a lápiz es en la práctica la base del bolígrafo, que tiene una marca limpia y clara.

### Algunas palabras sobre la percepción visual.

Dibujar es como organizar objetos en el escritorio, cuanto más ordenados estamos, más fácil es ver lo que hay sobre el escritorio. Y es probable que nada desaparezca oculto por otra cosa.



### Menos es más

La síntesis. Simplificar los elementos de un objeto para encontrar una forma más sencilla que los represente es fundamental. La síntesis es aconsejable porque en esos dibujos el ojo pasa, no se demora. Las imágenes que se van a leer no deben concebirse como imágenes que se van a observar durante mucho tiempo, incluso cuando se dibuja una escena para describir una sugerencia del entorno es mucho más eficaz que una representación servil. Evocar un entorno en lugar de reproducirlo fielmente deja más espacio para la imaginación del lector.

### Sobre simetría y asimetría

La simetría es uno de los principios que rigen las artes visuales desde la antigüedad. Vinculado a un concepto de armonía, orden y regularidad. Tiene un inconveniente: corre el riesgo de hacer que los dibujos sean estáticos. Las asimetrías, en cambio, son más dinámicas, más naturales. Como consecuencia, las asimetrías son más complejas de gestionar. El uso de composiciones excesivamente asimétricas puede provocar desordenes visuales, por lo que deben manejarse con cuidado.

### La composición

La tira cómica sigue el orden de lectura. Todo debe estar dispuesto en el panel, teniendo en cuenta que el ojo primero mirará hacia arriba a la izquierda y luego hacia abajo a la derecha siguiendo una diagonal imaginaria. Acondicionar este movimiento natural del ojo del lector requiere habilidad. Sin embargo, existe una estructura conocida como la regla de los dos tercios (utilizada ampliamente en

fotografía) que puede ayudar al dibujante a comprender y guiar el movimiento del ojo.

### **Todo tiene el espacio adecuado**

Para dar el énfasis correcto a los elementos dibujados, hay que recordar que existe una especie de jerarquía de paneles.

### **Dentro del marco**

A diferencia de la fotografía o el cine, el encuadre en los cómics es más inclusivo que exclusivo. El lápiz del artista se fija en lo que estará presente en el encuadre, a diferencia del objetivo de una cámara que tiende a excluir. Cada elemento del panel es narrativo, nada se puede colocar al azar, de lo contrario, el ojo del espectador corre el riesgo de detenerse o confundirse. Sin duda hay elementos más importantes y otros menos, pero no hay que dejar nada al azar.

### **No olvides el 'peso' de los textos**

Una recomendación que nunca es superflua es calcular el 'peso' de los textos como parte de la composición. El ritmo y la armonía visual deben considerar los globos y la masa visual de los textos como parte integral.

Por eso los textos deben ser proporcionados como una cantidad para que el diseño lo acoja en lugar de rechazarlo como un cuerpo extraño.



### **Conclusiones**

Por eso los textos deben ser proporcionados como una cantidad para que el diseño lo acoja en lugar de rechazarlo como un cuerpo extraño.