

Curso: comic y manga.

Historia del cómic:

La historieta es una producción visual que narra una historia mediante el uso de ilustraciones y cuadros de diálogo principalmente. Su extensión puede ser tan pequeña como tres cuadros de dibujo y diálogo o tan extensa como una novela, así mismo, suele denominarse como cómic.

¿Cuándo se crea?

Hay algunos autores que dicen que el cómic ya existió en la prehistoria en las pinturas rupestres y en los jeroglíficos egipcios.

Si somos estrictos, el origen de los cómics se remonta a miles de años. Desde que el ser humano tuvo la necesidad de dibujar para poder explicar una historia, aventura, acontecimiento o leyenda. Alumbrado por la luz cimbreada de una hoguera, un viejo cazador pintaba en el fondo de una cueva una secuencia de caza. Lo hacía con un tizón acabado de extraer del fuego, hace tal vez 14.000 años.

Pero en realidad es hacia el año 1800 cuando se empiezan a escribir historietas ilustradas pero aún no de la forma actual (globos, bocadillos). El primer cómic, tal como hoy lo conocemos, aparece en 1895 en un periódico de Nueva York. El primer personaje es **Yellow Kid** que representa a un niño con los dientes separados y vestido con ropa de dormir.

En los albores del siglo **XX** el principal centro de producción e innovación en el campo de la historieta fue **EE.UU.**, ya que los principales editores del país, [Hearst](#) y [Pulitzer](#), la usaron para atraer a todo tipo de público, niños y adultos, incluyendo a los inmigrantes que no sabían inglés.

Tira cómica:

Este tipo de historietas son cortas y suelen utilizarse en periódicos. Como su nombre lo indica, este tipo de ilustraciones resultan divertidas o graciosas para el lector, algunas simplemente realizan sentencias llenas de humor como sería el caso de **Garfield** que narraba la vida de un gato perezoso; mientras que otras, además del factor cómico, también agregan una forma de crítica social, que es el caso de la famosa **Mafalda** hecha por **Quino** y protagonizada por una niña del mismo nombre que hace comentarios profundos sobre la vida y la sociedad como un medio para cuestionar el mundo que los adultos han dejado a la juventud.

La tira cómica es quizás la primera forma de la historieta y se mantiene hasta la actualidad.

MAFALDA



Cómic:

Aunque este fue probablemente el término inicial de la historieta en general, en la actualidad se le llama "cómic" a aquel que maneja temáticas clásicas, en especial, de superhéroes. Quizás este término es el que hace pensar a la mayoría de las personas que la historieta es una serie de dibujos ilustrados hechos para niños puesto que la televisión retomó a estos superhéroes y los transformó en caricaturas para niños. Sin embargo, existen grandes cómics que, aunque manejan esta temática cliché, se destacan por su seriedad y por estar dirigidos a un público adulto como es el caso de las publicaciones de *Watchmen* y *Batman: El regreso del caballero oscuro*, en 1986.

Novela gráfica:

Es un formato de historieta que contiene una narración unitaria, donde se presentan temas generalmente profundos e historias extensas. Mientras el cómic está planificado en entregas periódicas, la novela gráfica es una historia única que se presenta en una sola publicación.

Historia del manga:

El nacimiento del manga se sitúa en 1814. Fue en esta época cuando **Hokusai Katsushika** realizó sus series de croquis de escenas de la vida diaria, unos "dibujos irrisorios": "manga" en japonés.

En 1902, **Kitazawa Rakuten** publicó el primer manga moderno con cuatro viñetas por página y textos mecanografiados. Más tarde, los editores japoneses se inspiraron en las publicaciones periódicas anglosajonas y sacaron, en los años 1920, revistas mensuales que ponían de relieve los mangas, destinados en un principio a los chicos (**Shōnen Club**), a las chicas (**Shōjo Club**) y luego a los jóvenes adultos (**Yōnen Club**). Pero la Segunda Guerra Mundial interrumpió la progresión del fenómeno manga...

En 1947, cuando la producción de mangas se empezaba a recuperar, **Tezuka Osamu**, un apasionado del dibujo y fan del cine *hollywoodiense* (en particular de los dibujos animados de **Walt Disney**), reinventa el género con la publicación de **Shin Takarajima** ("La nueva isla del tesoro"). Una nueva estética, un grafismo redondeado, movimiento y acción: ¡el éxito fue inmediato!

Elementos que componen un comic:

Viñeta: Es un recuadro delimitado por líneas que representa un instante de la historia.

El orden de lectura de la viñetas se vincula con el sistema de escritura de cada país o región, y se leen: de arriba hacia abajo y de izquierda a derecha en Occidente, mientras que en Oriente de derecha a izquierda. Por lo general una pagina de comic tiene hasta siete viñetas por página.

Bocadillo: Espacio donde se colocan los textos que piensan o dicen los personajes. Constan de dos partes: la superior que se denomina "globo" y el "rabillo" o "delta" que señala al personaje que está pensando o hablando.

La forma del globo es la que le va a dar al texto diferentes sentidos.

Onomatopeya: Es una figura retórica que consiste en una repetición o imitación de sonidos que tienen una correspondencia con algún elemento de la realidad.

Carteles: Son los recuadros que contienen texto que no es diálogo. Se utilizan para proporcionar información adicional, como el título de la historieta, el nombre del autor, etc.

Narrativa:

La narrativa gráfica es una parte fundamental del dibujo de comic y la parte fundamental para algunos dibujantes.

En mi opinión, un dibujante de cómic puede dibujar todo mal: anatomía, perspectiva, entintado, y un largo etc., y aún así ser un dibujante de cómics eficiente si tiene una buena narración gráfica. Por otro lado, si un dibujante de gran nivel narra mal, será un buen ilustrador pero un mal historietista.

Pero, ¿qué es la narración? Básicamente, es llevar adelante una historieta y lograr que el lector comprenda qué esta pasando en la página, sin necesidad de apoyarnos solo en el texto. El texto le dará riqueza y profundidad al cómic, pero lo básico de la historia debe poder entenderse sin leer los textos.

Entonces, si el dibujante narra mal, ¿el cómic no se entiende? No, el lector lo comprenderá igual. El dibujante tiene que hacer muy mal su trabajo para que la historia no se entienda en absoluto. Pero si queremos guiar al lector de forma amigable a través de la historia y brindarle una buena experiencia debemos aprender a narrar con nuestros dibujos y así ser verdaderos historietistas.



La tira de arriba esta bien narrada, se comprende perfectamente que ocurre sin necesidad de texto. La tira de abajo esta mal narrada, o por lo menos, de forma deficiente. Noten como debemos recurrir al texto para comprender qué sucede. Esto no quiere decir que los textos siempre estén de más, solo sobran aquellos que se colocan para explicar las acciones de la página.

Saber elegir los momentos:

Vamos a usar este guión (por llamarlo de alguna manera, 😊) para el ejemplo.

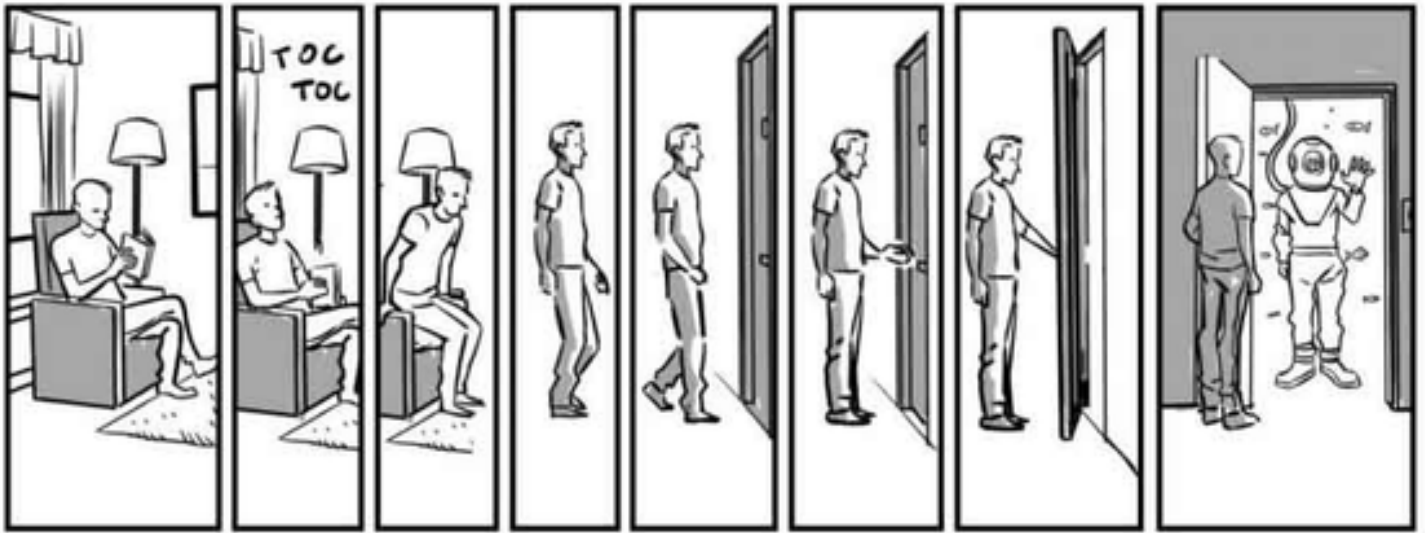
“Un hombre lee tranquilamente en su casa.

Golpean a su puerta.

El hombre se dirige a atender y del otro lado de la puerta se encuentra un buzo.”

La secuencia sería algo como esto:

Ejemplo 1:



Pero claro, es un poco largo, con demasiados “momentos”. Siguiendo esta lógica, una historia muy simple puede durar muchísimas páginas. Pero toda esa secuencia larguísima no la debemos dibujar: solo tenerla en mente y de ella elegir solo los “momentos” que hacen avanzar al argumento. Siempre pensando en el lector, en que entienda lo que está ocurriendo.

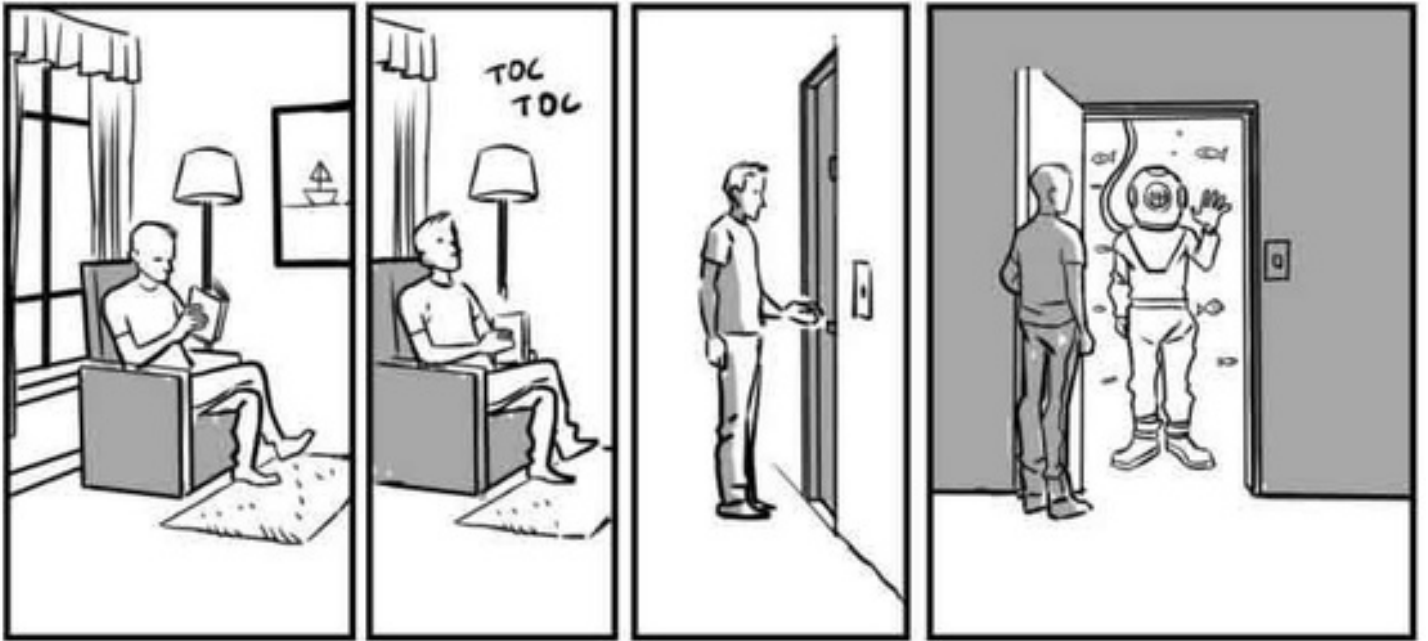
Entonces: ¿Cuáles son los “momentos” fundamentales para entender la historia? De las ocho viñetas del "ejemplo 1", las más importantes son la primera y la última viñeta. Si usamos sólo esas dos viñetas el guión se entiende gracias al poder de la elipsis temporal.

Ejemplo 2:



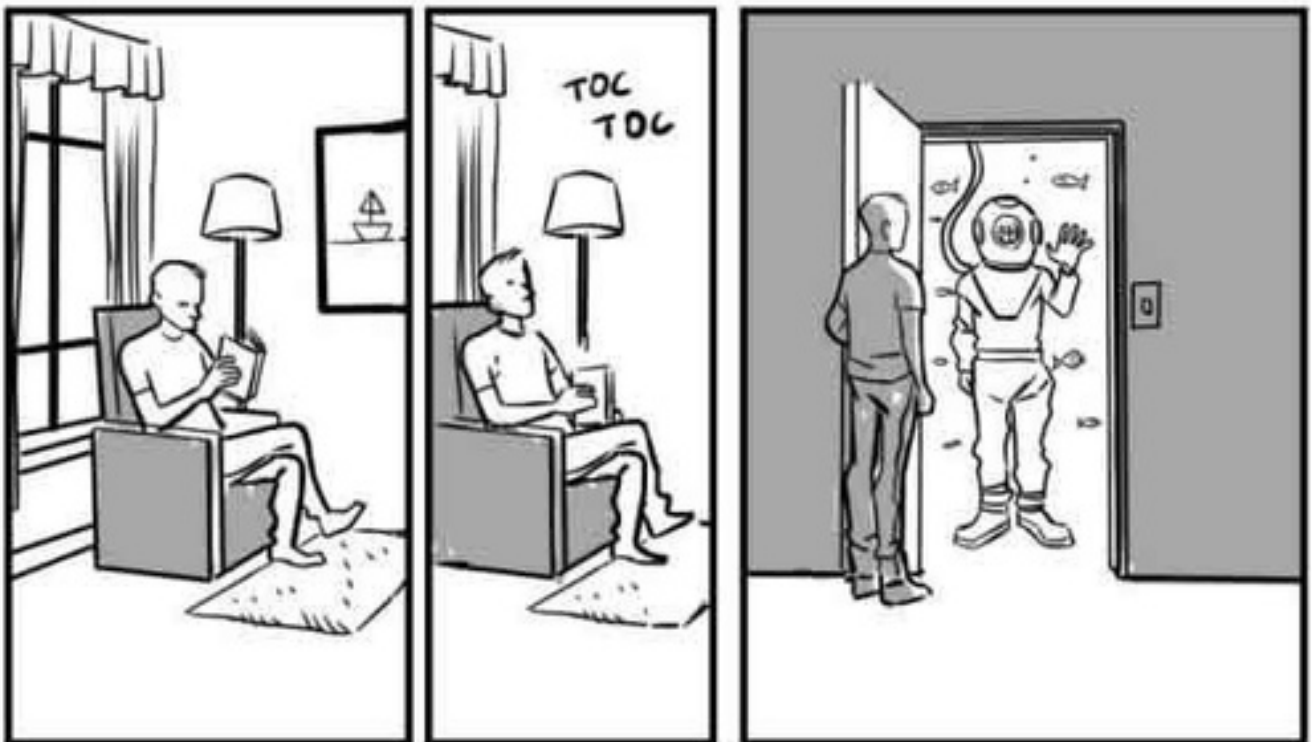
En el "Ejemplo 1" la narración es muy lenta por el uso excesivo de viñetas, y en el "Ejemplo 2" la narración es muy rápida y poco fluida. Para mi gusto, al "Ejemplo 2" le faltan “momentos”. Mi interpretación del guión es la siguiente, más pausada que el "Ejemplo 2", pero no tanto como el "Ejemplo 1".

Ejemplo 3:



Otro dibujante podría elegir estos “momentos”:

Ejemplo 4:



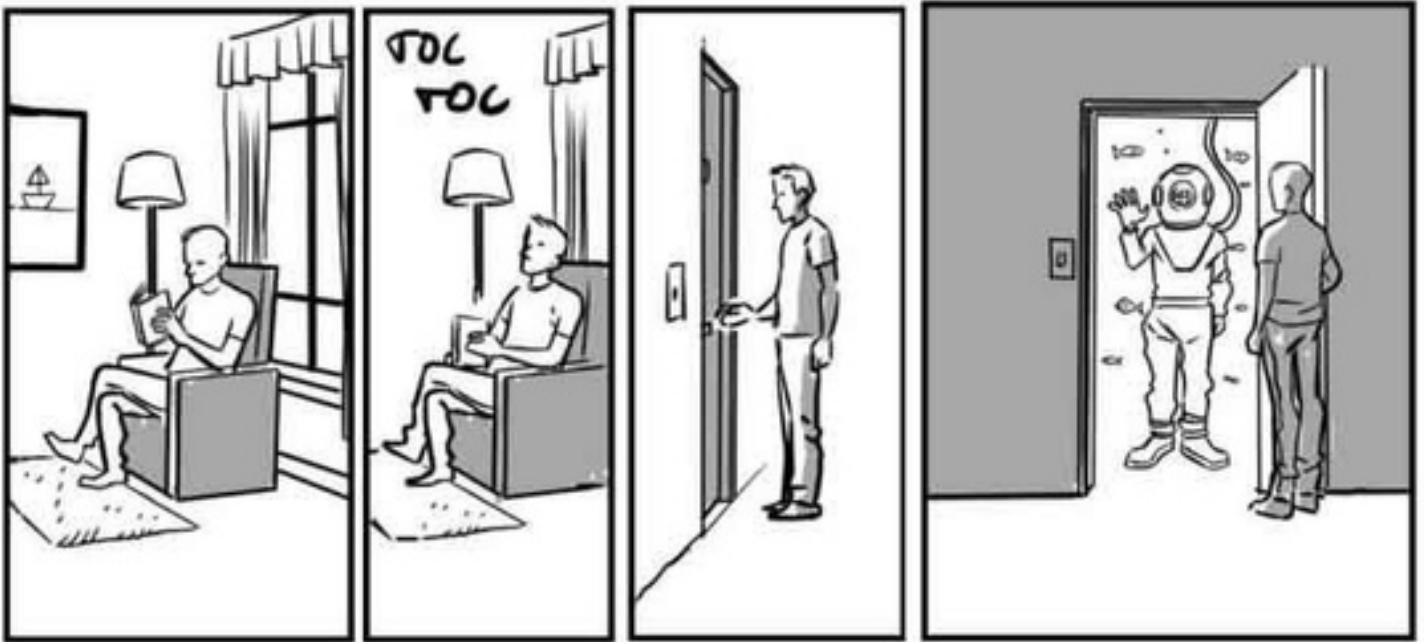
Y no está mal, simplemente la secuencia se acelera, parece que paso menos tiempo por la falta de una viñeta. A menor número de viñetas da la apariencia de que el intervalo temporal se acorta.

Si le damos el mismo guión a dos dibujantes, estos lo interpretarán distinto: cada uno a su manera. Si son buenos

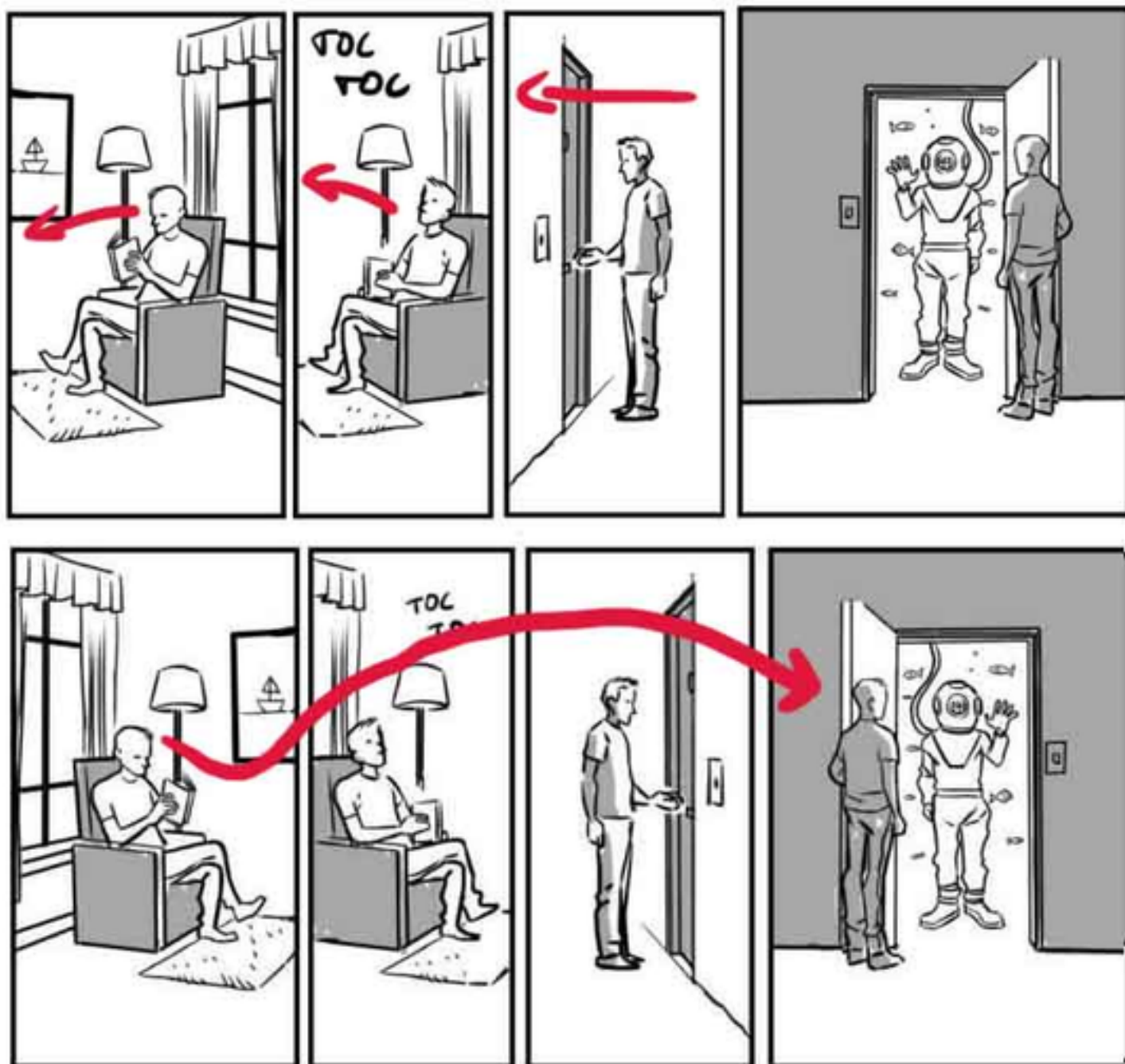
narradores lo harán bien ambos.

¿Y qué pasa con esta tira?

Ejemplo 5:



La tira está bien narrada, los “momentos” son los adecuados, pero al mover al personaje hacia la izquierda no creamos una narración fluida y se ve un poco tosco. Si el personaje mira y se mueve hacia la siguiente viñeta, acompaña la vista del lector y hace la narración mucho mas “amigable”.

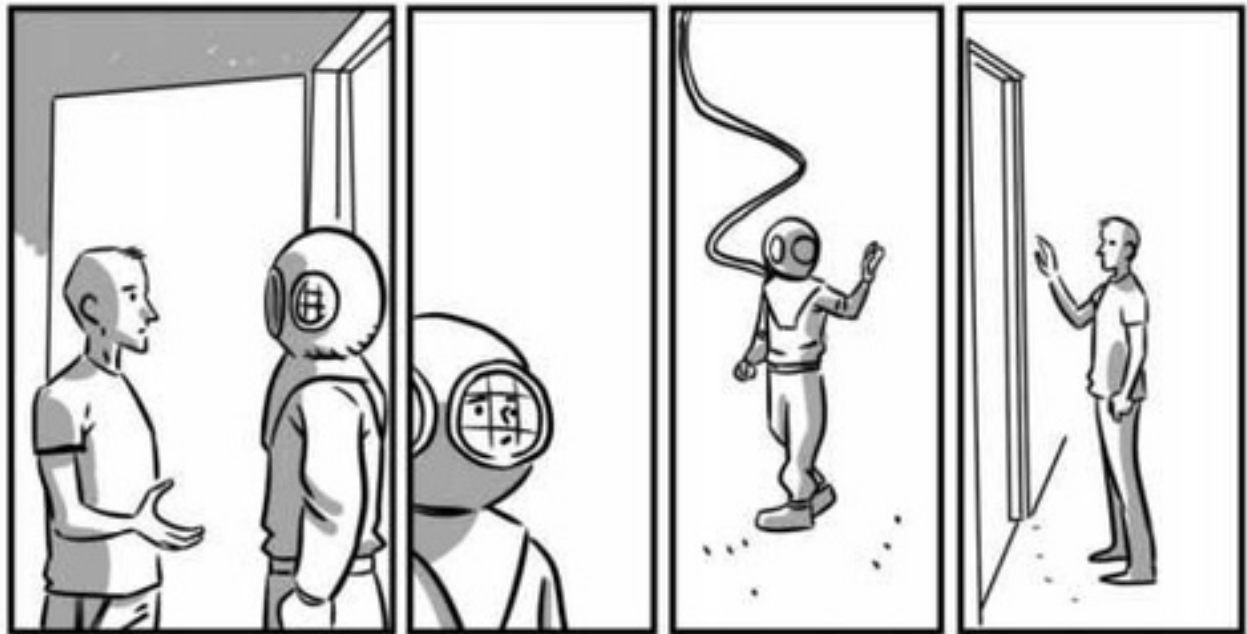


El cambio de eje:

Uno de los errores que se repite entre autores amateurs (y no tan amateurs) es el cambio de eje. Si bien esta denominación viene del lenguaje cinematográfico, no he encontrado otro nombre que se aplique al cómic.

Este es un tema que me resulta un tanto complicado de explicar, por lo tanto vamos directo al ejemplo:

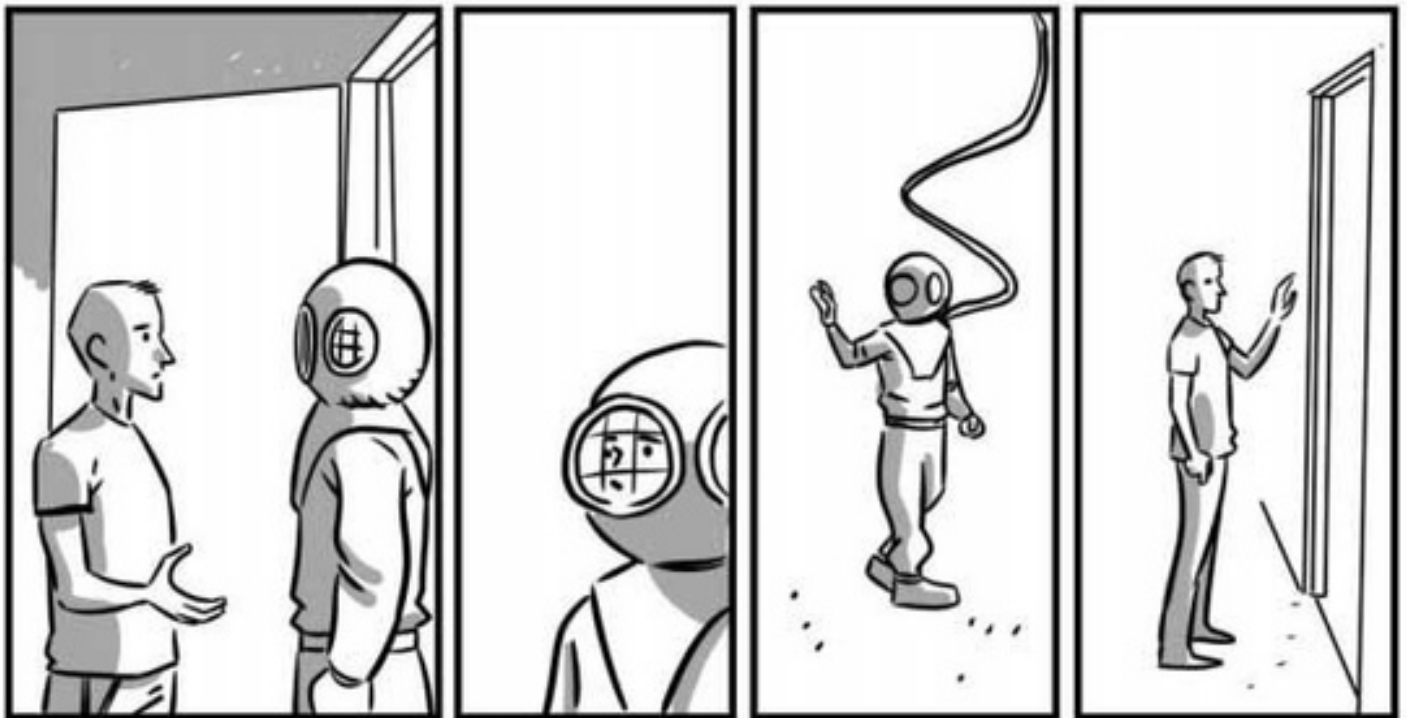
Ejemplo 6:



En el "Ejemplo 6" , nuestros personajes continúan la escena de la tira anterior. Pero analicemos cada viñeta:

- **Viñeta 1:** Los personajes hablan.
- **Viñeta 2:** Aquí llega nuestra primer problema: ¿a quien mira el buzo? ¿al otro personaje? ¿a un tercer personaje fuera del cuadro? No lo sabemos.
- **Viñeta 3:** ¿El buzo entra a la casa o se aleja de ella? Nuevamente es confuso.
- **Viñeta 4:** El dueño de la casa, ¿está adentro o afuera?

Ejemplo 7:



El "Ejemplo 7" que tenemos arriba es la forma correcta de dibujar esa escena sin saltarnos el eje:

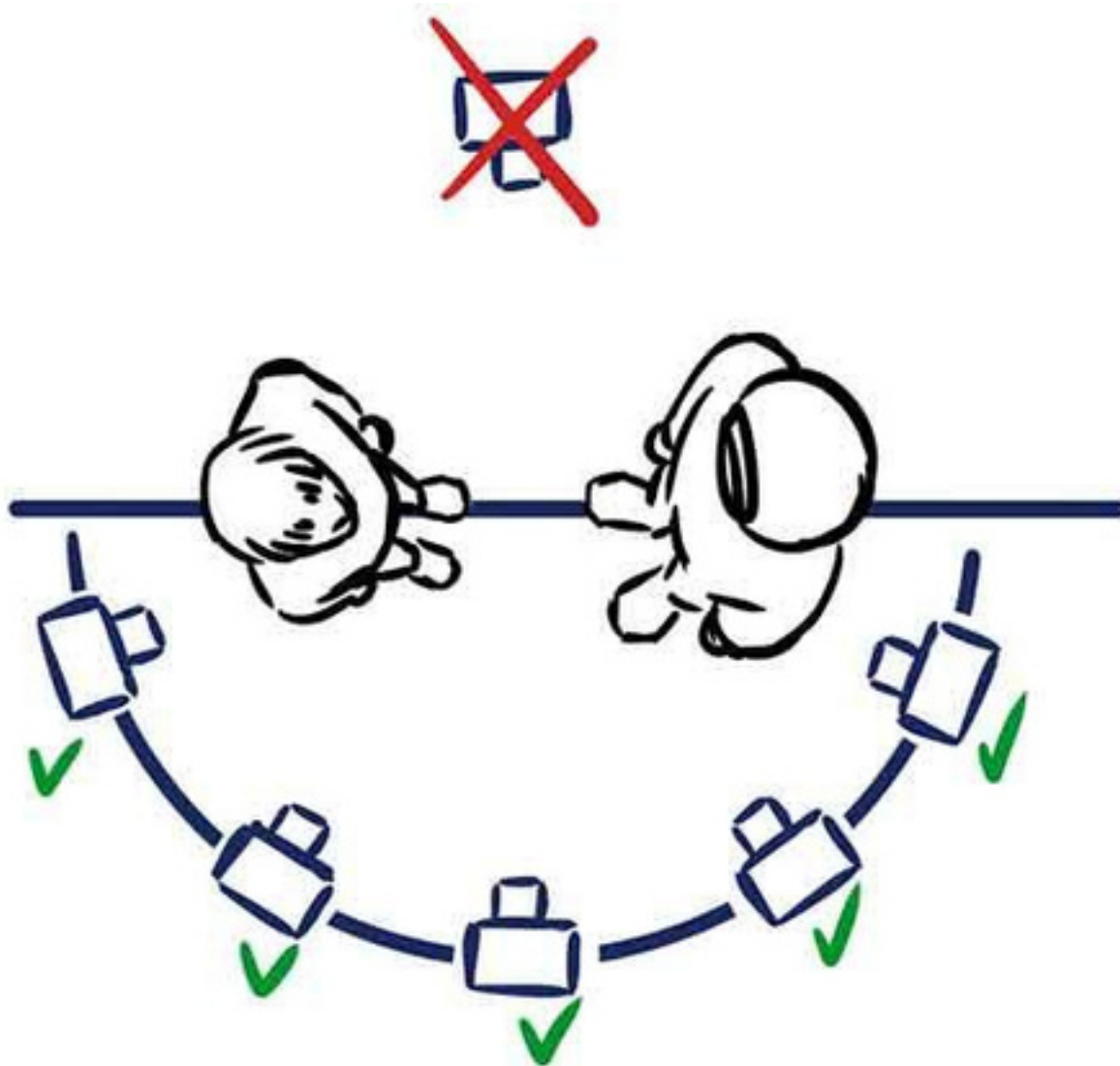
- **Viñeta 1:** Los personajes hablan.
- **Viñeta 2:** Se entiende con quién habla el buzo, a pesar de que el personaje está fuera de la viñeta.

- **Viñeta 3:** El buzo se aleja de la casa.
- **Viñeta 4:** El dueño de casa permanece dentro.

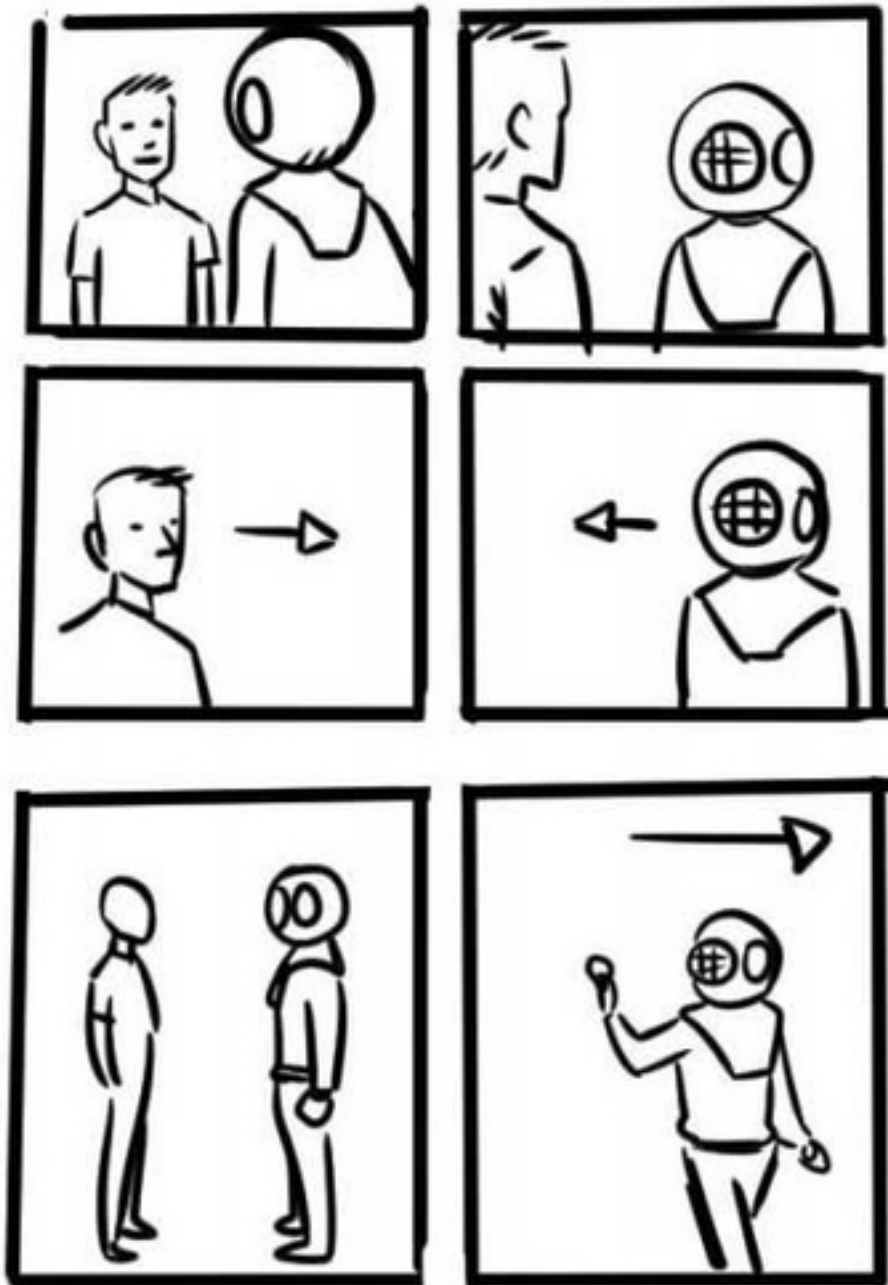
Con el cambio de eje se pierde la continuidad visual y el lector pierde la ubicación espacial de los personajes, creándole una confusión al no poder comprender del todo las acciones que transcurren en la página. Lo más recomendable para no caer en este error es darle a cada personaje una ubicación en la página. Por ejemplo: si un personaje está a la izquierda, siempre aparecerá en ese lugar a lo largo de las distintas viñetas.

Para no equivocarnos, podemos trazar un semicírculo imaginario que rodee a los personajes y que la “cámara” siempre parta de este semicírculo. A esto se lo conoce como "la regla de los 180 grados".

"Regla de los 180 grados":



Estos son algunos de los planos que conseguiríamos si usamos la regla de los 180 grados:



¿La regla del salto de eje no se puede romper? Como dicen por ahí "siempre hay excepciones a las reglas", y esta no es la excepción. Lo importante es que sepamos que existe y pensar muy bien en que casos la podemos romper, teniendo en cuenta que esto posiblemente confunda a nuestro lector.

Los planos y los enfoques que usamos en los cómics vienen de los lenguajes audiovisuales como el cine o la T.V.

Cada plano cumple una función en particular en la narración visual del comic y habitualmente el guionista ya nos describe cuál desea en cada viñeta, pero es facultad de nosotros los dibujantes poder cambiarlos si creemos que eso mejora la narración gráfica.

Los planos nos ayudan a que el lector se involucre más en la historia: que el lector comprenda las expresiones de los personajes, el entorno donde se mueven o las acciones que realizan. Al darle una variedad de planos, la página de cómic se volverá mas interesante de ver, esto no significa que cada página debe contener todos los planos: cada página es única y particular y requerirá que usemos en ella un número distinto de los mismos.

Tengamos en cuenta que cada plano cumple una función, y no podemos usarlos “porque sí”, es muy importante conocerlos y saber en qué momentos y situaciones nos ayudan a hacer avanzar la narración gráfica.

Tipos de planos en el cómic:

Plano general extremo ó gran plano general:

Se utiliza para mostrar en qué lugar transcurre la historia. Es un plano con una gran obertura en donde el protagonista es el escenario y no las figuras que pudieran aparecer en esa viñeta. Suele usarse para mostrar el ambiente en que transcurre la historia, o mostrar grandes multitudes: un ejercito, por ejemplo.

Ejemplo de "plano general extremo":



Plano general:

En este se visualiza completo el personaje, así como una gran parte de su entorno. El personaje puede verse mucho más en detalle que en un "gran plano general", pero el protagonismo de la viñeta es compartido entre el personaje y el fondo.

Ejemplo de "plano general":



Plano entero:

Se ve el personaje en todo su valor. El entorno ya no compite con el personaje. Son ideales para dar sensación de movimiento (caminar, correr).

Ejemplo de "plano entero":



Plano americano:

Nació con las películas western, en las clásicas escenas de duelo. Hoy ya es un estándar en cómics y en el cine. Muestra al personaje hasta la mitad de la pierna (aproximadamente).

Ejemplo de "plano americano":



Plano medio:

Toma a nuestro personaje desde la cintura o el pecho (más o menos). En estos planos el enfoque es directamente el personaje. Ya podremos mostrarle al lector las emociones de nuestro personaje más adelante.

Ejemplo de "plano medio":



Primer plano:

Un plano ideal para mostrar emociones y mostrar la expresión facial de los personajes. Va de los hombros a la cabeza (aproximadamente).

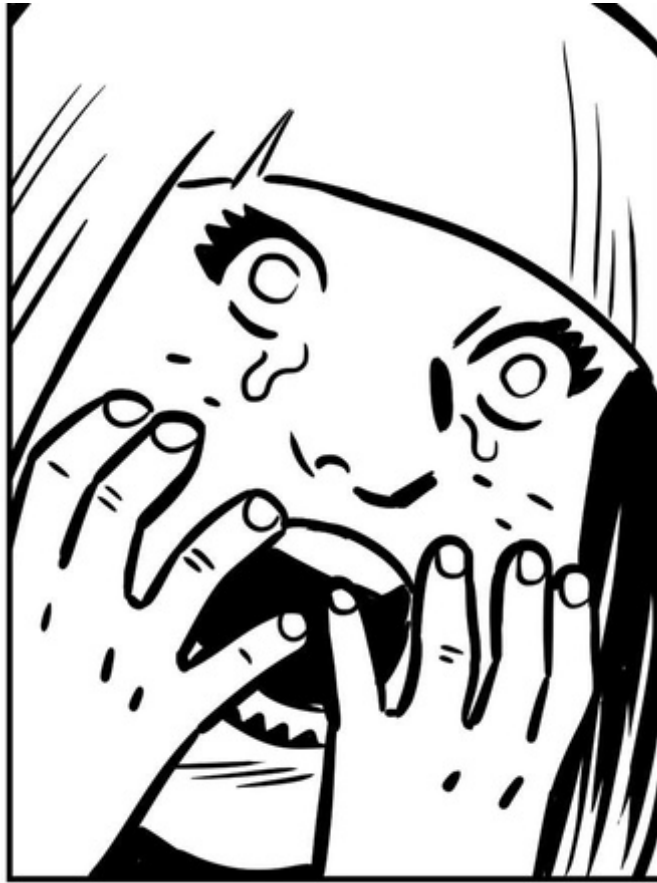
Ejemplo de "primer plano":



Primerísimo primer plano:

Un plano más cerrado que el "primer plano", donde mostramos exclusivamente el rostro del personaje. Habitualmente es usado para destacar la expresión facial de un personaje o mostrar en detalle un elemento de la página.

Ejemplo de "primerísimo primer plano":



Plano detalle:

Un plano muy cerrado sobre un elemento. Se usa generalmente para enfatizar un detalle o elemento que no queremos que pase desapercibido al lector.

Ejemplo de "plano detalle":



Tipos de enfoques:

Picado:

Visto desde arriba de la línea del horizonte, aproximadamente a 45°. Si lo usamos sobre un solo personaje, podemos dar la sensación de inferioridad o miedo. En un plano más amplio nos ayuda a mostrar elementos del fondo.

Ejemplo de "enfoque picado":



Contrapicado:

Visto desde abajo de la línea del horizonte, aproximadamente a 45°. Usado sobre un solo personaje realza su carácter heroico y de superioridad.

Ejemplo de "enfoco contra picado":

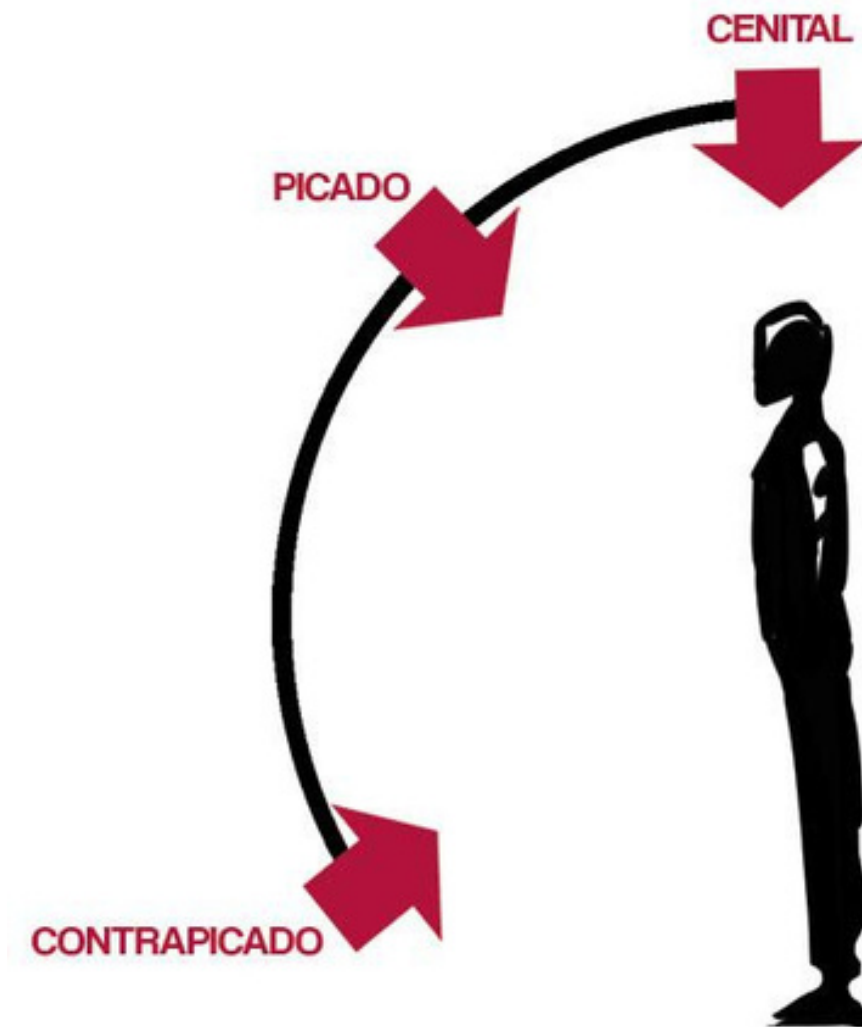


Cenital ó zenital):

Una vista desde arriba a 90°.

Ejemplo de "enfoque central":





Actividades:

1: Coloca siete viñetas en una página de cómic de manera que tenga coherencia con el orden de lectura.

2: Dibuja cada uno de los planos del cómic.

Fin.