

LA HISTORIETA

La historieta es una narración literaria representada visualmente a través del dibujo y eventualmente técnicas artísticas plásticas, con o sin texto, cuyas secuencias se desarrollan de manera lógica a través de una composición tipificada de viñetas. La composición de la página puede ser cerrada o abierta, pero la viñeta representará siempre una información que aporta al desarrollo de la historia o del discurso, sea que introduce una escena, a un personaje o un detalle. Para proporcionar una comunicación sintética y eficaz, hay códigos que rigen la estructura de la página, y crean la dinámica del relato; códigos que rigen la estructura de la imagen, a través de planos, ángulos, iluminación; códigos que rigen la expresión de voces, ruidos, pensamientos, emociones.

Sus inicios formales se sitúan en 1829, con el álbum del suizo Töpffer, aunque dibujar relatos es un procedimiento que se re-

monta a las primeras culturas de la humanidad. En la Europa del siglo XIX la historieta se dirigía a un público adulto; posteriormente amplía su público, sus géneros y sus territorios culturales.

Actualmente, se diferencia entre el cómic tipo norteamericano, con una estética plástica compleja y el culto a los superpoderes y los superhéroes; la historieta latinoamericana, con un componente social agudo y una articulación significativa entre texto e imagen; la manga japonesa, con una gran diversidad de géneros y públicos, con una capacidad simbólica que remite a los sentidos de la existencia, a menudo desde una perspectiva intercultural y con una codificación sintética con elevado poder de comunicación; la historieta europea, interesada especialmente en el humor y la aventura.

La historieta tiene actualmente vínculos sólidos con el cine de

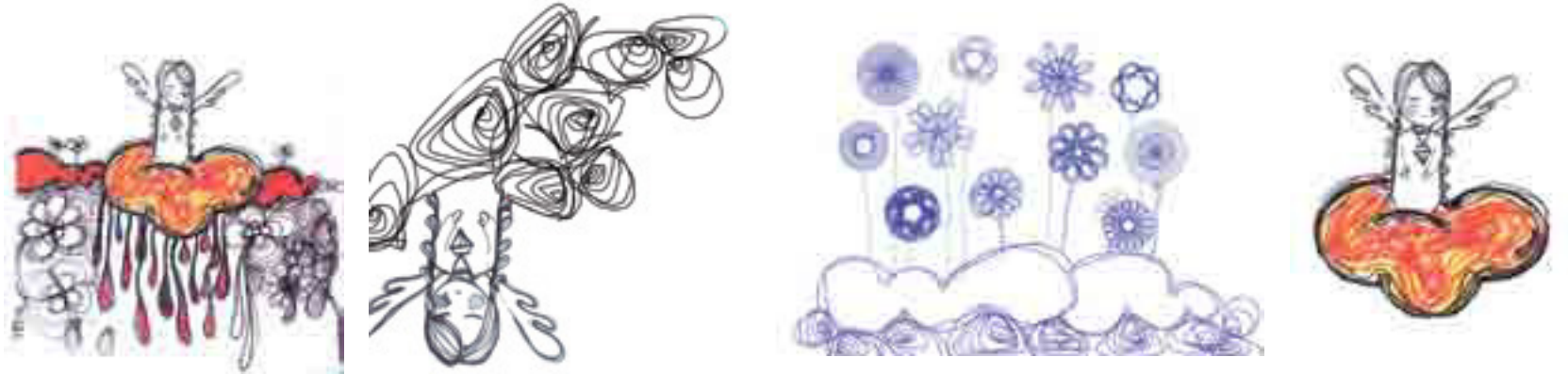


Personaje de Abbie Baertl.

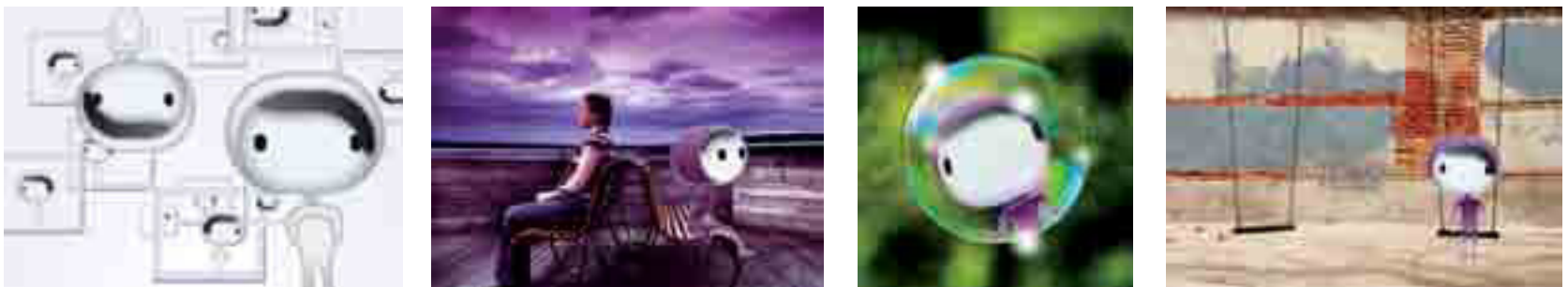
animación y es inspiración para el cine por lo general. Su capacidad comunicacional y su retórica visual la han hecho objeto de interés para la educación y los proyectos de difusión de la literatura: muchos textos han sido transformados en historietas, para ampliar el interés y acceso a sus relatos.

En la formación del diseñador, la historieta puede ser objeto de

creación, con valor comunicativo y artístico; puede ser un ejercicio productivo para la creación de personajes, historias y discursos visuales, lo que implica el uso de códigos compositivos y expresivos; se relaciona con la ilustración, caricatura y la animación como insumo para su realización. ■



Personaje de Nadia Sánchez.



Personaje de Thalia Echevarría.



PARA SOBREVIVIR, NOS HEMOS AFERRADO A UN ESQUEMA DE CONCEPTOS AL QUE LLAMAMOS "REALIDAD". LA REALIDAD QUE VIVIMOS DÍA A DÍA.



PERO ESTE ESQUEMA ESTÁ LIMITADO POR EL ALCANCE DE NUESTRO PROPIO ENTENDIMIENTO.



Y ASÍ AL CREER QUE CONOCEMOS LA REALIDAD, CONOCEMOS SÓLO LO QUE DECODIFICA EL INTERIOR DE NUESTRA MENTE...



CONOCEMOS SUS LIMITACIONES...



Y LO QUE LLAMAMOS REALIDAD SE CONVIERTE EN ILUSIÓN; Y EL DÍA A DÍA, EN UN MONTAJE.

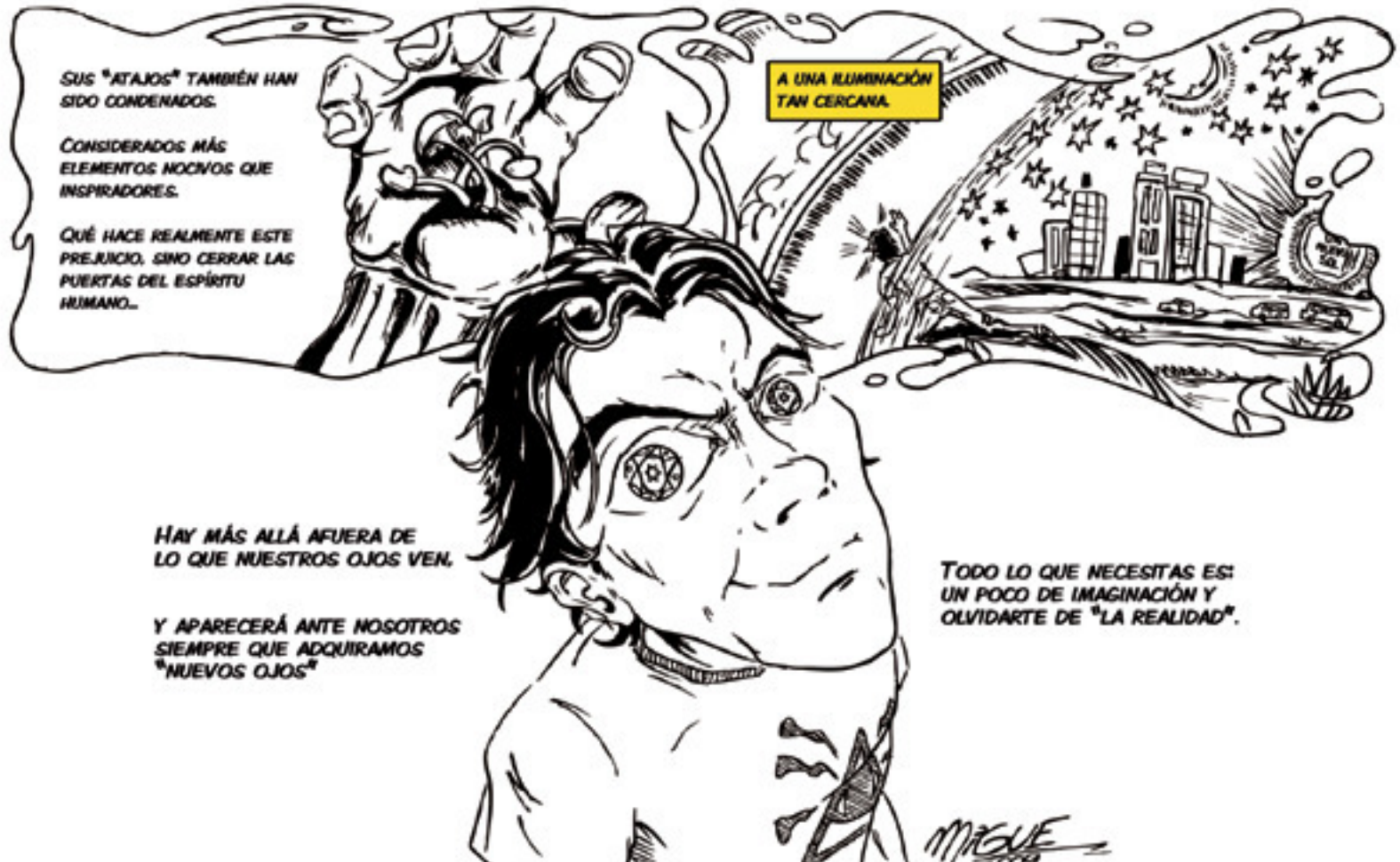


PERO, CUANDO NOS CREEMOS ABANDONADOS A ESTE MONTAJE...



PODEMOS RECORDAR ÉPOCAS PRIMITIVAS, DONDE EL HOMBRE HA DESARROLLADO DIVERSAS FORMAS DE ESCAPAR A LA MENTIRA. SISTEMAS QUE EN LA ACTUALIDAD HAN SIDO OLVIDADOS.





SUS "ATAJOS" TAMBIÉN HAN SIDO CONDENADOS.

CONSIDERADOS MÁS ELEMENTOS NOCNOS QUE INSPIRADORES.

QUÉ HACE REALMENTE ESTE PREJUCIO, SI NO CERRAR LAS PUERTAS DEL ESPÍRITU HUMANO...

A UNA ILUMINACIÓN TAN CERCA.

HAY MÁS ALLÁ AFUERA DE LO QUE NUESTROS OJOS VEN,

Y APARECERÁ ANTE NOSOTROS SIEMPRE QUE ADQUIRAMOS "NUEVOS OJOS"

TODO LO QUE NECESITAS ES: UN POCO DE IMAGINACIÓN Y OLVIDARTE DE "LA REALIDAD".

MIGUEL

Miguel Arriaga

Iluminare

www.mostroncomics.blogspot.com





Carlos Ureta
Classmates