



Esta edición recoge una selección de dibujos en los que se han aislado las líneas cinéticas de algunas páginas de cómics de superhéroes mediante el borrado digital de los otros elementos que aparecen en el resto de la página.

This edition puts together a selection of drawings in which kinetic lines from superhero comic books have been isolated using the digital erasure of the other elements on the rest of the page.



LA ES-TELA DE AIRE CONGELADO QUE DEJA UN AUTO-MÓVIL AL PARTIR

ferranElOtro

La existencia de todo suceso va ligada a un intervalo de tiempo determinado en el que se desarrolla. Para ilustrar estos sucesos el recurso que mejor posibilita esta acción es la utilización de *representaciones dinámicas*, es decir, aquellas que utilizan el propio tiempo. Como en el cine, donde el movimiento se utiliza —literalmente— en escena y, a pesar de no coincidir tiempo narrativo y tiempo de duración de la película, se construye una narración mediante la selección de los sucesos relevantes para el relato. Es un tiempo variable y no necesariamente lineal, que incluso se puede acelerar o invertir. Sin embargo, en estas formas de representación temporal, la escala de tiempo es implícita y no se muestra explícitamente de una forma gráfica. Y es ahí donde surge la contradicción: querer representar el tiempo con una imagen estática, en otras palabras, llegar a la materialización de lo no corpóreo.

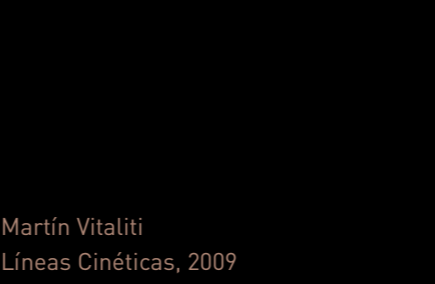
La representación del *espacio* es relativamente sencilla, puesto que está ligada a unos ejes que se pueden recorrer en ambas direcciones y permiten referenciar apropiadamente la dimensión espacial. Las metonimias visuales que se utilizan para representar el tiempo proporcionan un marco de referencia para mostrar los sucesos ligados a un cierto momento. De una forma u otra, el tiempo está asociado habitualmente a una metáfora lineal (en forma de recta o curva). En este sentido, son habituales las cronologías o gráficos unidimensionales en los que diferentes acontecimientos aparecen señalados en una línea recta y su posición sobre la línea es proporcional al tiempo que transcurre entre ellos. Sin embargo, el tiempo se representa erróneamente mediante una línea puesto que no es una dimensión espacial y, además, no es reversible. Paradójicamente la línea es, sin lugar a dudas, la más utilizada. Puede que la razón de esta contradicción sea considerar el tiempo como un estado del espacio.

El cómic ha desarrollado una serie de recursos icónicos para representar el movimiento puesto que, al tratarse de imágenes fijas, no pueden representarlo de un modo natural como en el cine. O dicho de otra forma, se obliga al dibujante a traducir las imposibilidades en efectos. Para estas *representaciones estáticas* la duración de los sucesos no está simplemente contada o sugerida, mediante los recursos característicos de la literatura (la conjugación de diferentes formas verbales), sino presente en las imágenes mediante recursos cinéticos. Se llaman así a aquellos elementos gráficos que dentro de las viñetas representan desplazamientos y permiten ofrecer la ilusión de movimiento.

El recurso más popular de la semántica del movimiento en el cómic son las *líneas cinéticas*, rayas que describen la trayectoria recorrida por un elemento. Sin embargo, hay muchos otros recursos como *la descomposición del movimiento* (repetición desdibujada de algún elemento), *las líneas de oscilación o vibración* (líneas de forma corta y sinuosa paralelas entre si), *las líneas de impacto* (estrella de múltiples puntas irregulares), etc.

Es pues un *lenguaje elíptico*, es decir, un lenguaje que omite elementos, el sentido de los cuales se puede sobreentender porque existe en el pensamiento lógico del lector y, a pesar de su ausencia, es capaz de reconstruirlo. Aislando estos elementos del resto de la información, se convierten en objetos independientes. De este modo, estas abstracciones dejan de ser el contexto que daba sentido a la acción principal para convertirse en las protagonistas de una nueva historia.

—



Edita: Save As... Publications (www.saveaspublications.net)
Diseño: ferranElOtro
Traducción: Brandon Hanick
Impresión: Gràfiques Masanas, Cevagraf

ISBN: 978-84-936956-4-4
Depósito Legal: B-19796-2009

Tiraje: 500 u.

Agradecimientos: Luz Broto, Flash, La Cosa, Mujer Maravilla, Francesc Ruiz, Spiderman, Superman, Alicia Yáñez.

THE FROZEN AIR TRAIL THAT EVERY AUTO-MOBILE LEAVES WHEN DEPARTING

ferranElOtro

The existence of every event is bound to the interval of time in which it takes place. The resources which best illustrate these events are the *dynamic representations*, the ones using the time itself. As in cinema, where movement is literally used in the scene, and despite narrative and film time not coinciding, a tale is built up through the selection of relevant events. It’s a variable time — not necessarily linear — which can even be accelerated or inverted. Nevertheless, in these kinds of temporal representations, time scale is implicit and isn’t explicitly or graphically shown. So the contradiction bursts when trying to represent time with a static image — in other words — trying to reach a materialization for something non-corporeal.

Space representation is relatively easy as it is linked to some axis on which one can travel around in every direction and which can appropriately refer to a space dimension. Visual metonymies used to represent time provide a referential frame to show happenings taking place at a certain moment in time. Somehow, time is usually associated with a linear metaphor (with a straight or curved stroke). In this sense, chronologies or one-dimensional graphics in which different events take place, are common. Within them, the events are marked with a straight line and its position on the time line is proportional to the time at which they take place and in relation to the other events. Nevertheless, to represent time on a line is wrong, as time is neither a spatial dimension nor a reversible one. Paradoxically, the line is the most used representation of time. Maybe because we consider time as a sort of state of space.

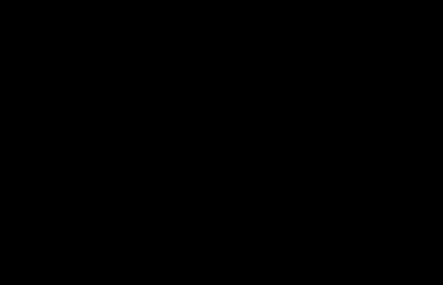
The comic genre has developed a series of iconic resources to represent movement. Because it deals with static images, it cannot represent movement in a natural way, as cinema does. The artist has to translate an impossibility to an effect. For these *static representations*, the duration of an event is not just told or suggested through literature’s characteristic resources (the conjugation of different verbal forms). Rather, it is shown in the images using kinetic resources. This is the name given to those graphic elements representing displacement inside the frames and which offer the illusion of movement.

The most popular semantic resource for movement in comic are *kinetic lines*, strokes recounting the path described by

an element. However, there are many other resources such as *movement decomposition* (repetition of a same drawn element), *oscillation or vibration lines* (short shaped sinuous and parallel lines), *impact lines* (irregular multi-ended stars), etc...

It’s an *elliptical language*, which is to say, a language that omits some elements whose meaning can be understood. Despite the fact that these elements are not there, the reader is able to reconstruct it, as it already exists in his logical conscious. By isolating these elements from the rest of the information, they end up turning into independent objects. Finally, these abstractions are no more the context that gave sense to the main action, but the stars of a new story.

—

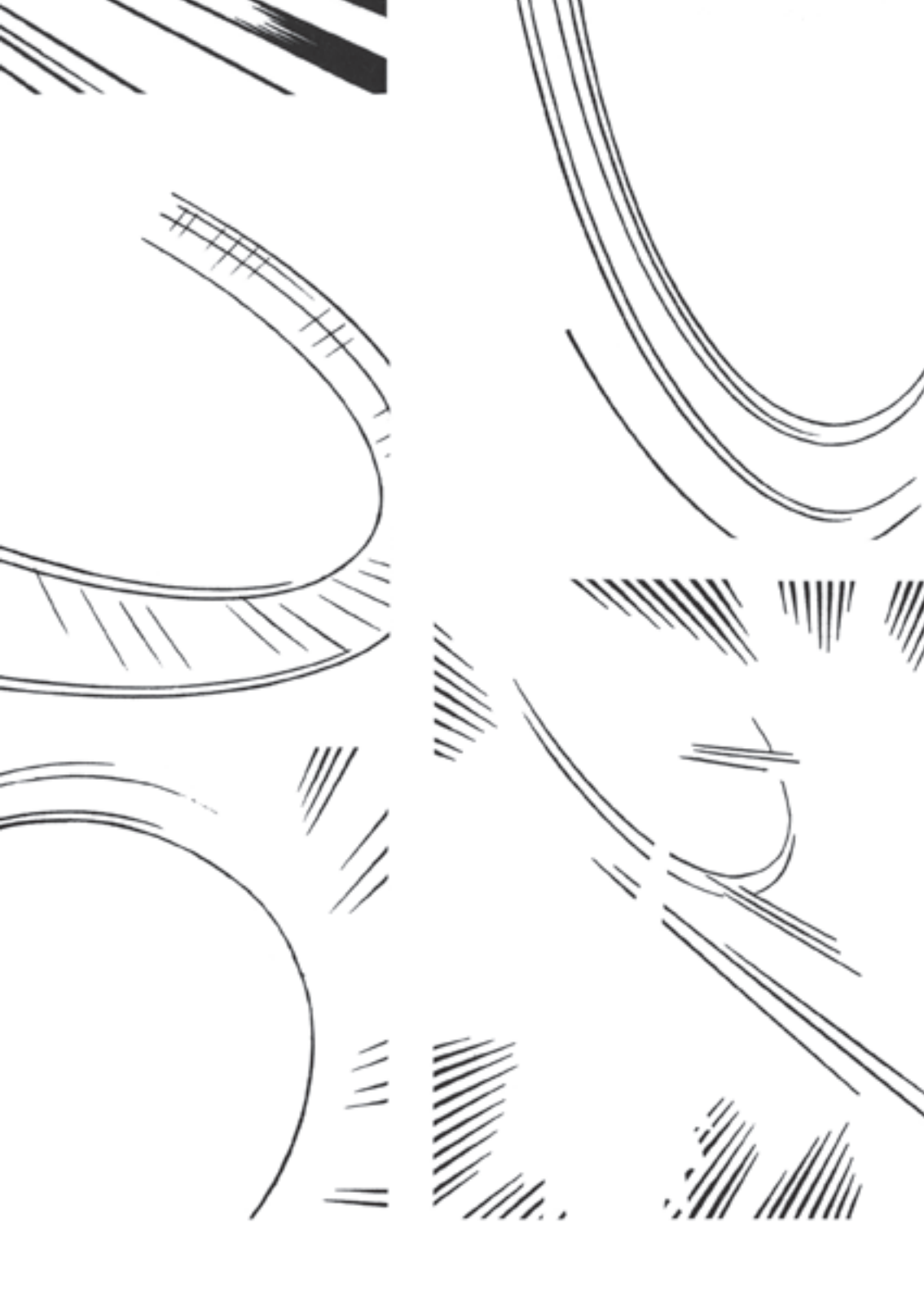


Edita: Save As... Publications (www.saveaspublications.net)
Diseño: ferranElOtro
Traducción: Brandon Hanick
Impresión: Gràfiques Masanas, Cevagraf

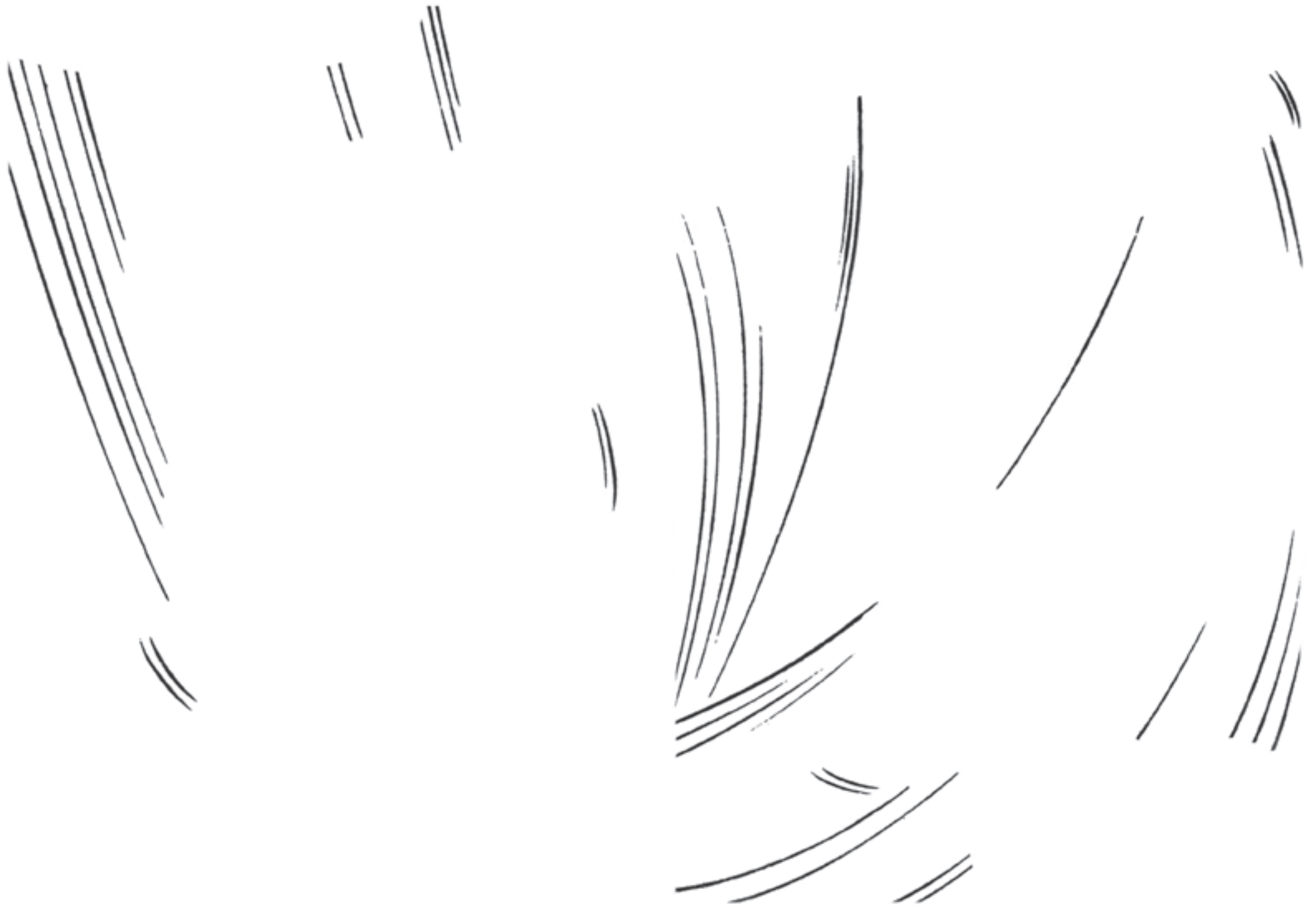
ISBN: 978-84-936956-4-4
Legal Deposit: B-19796-2009

Tiraje: 500 u.

Agradecimientos: Luz Broto, Flash, La Cosa, Mujer Maravilla, Francesc Ruiz, Spiderman, Superman, Alicia Yáñez.



Handwritten scribbles and marks, possibly representing a signature or initials, located in the upper right corner of the page.



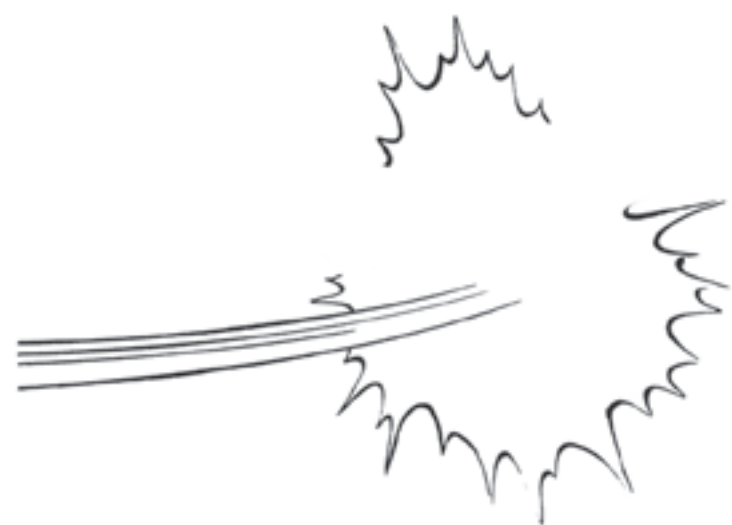
—
—
—

—
—
—

—

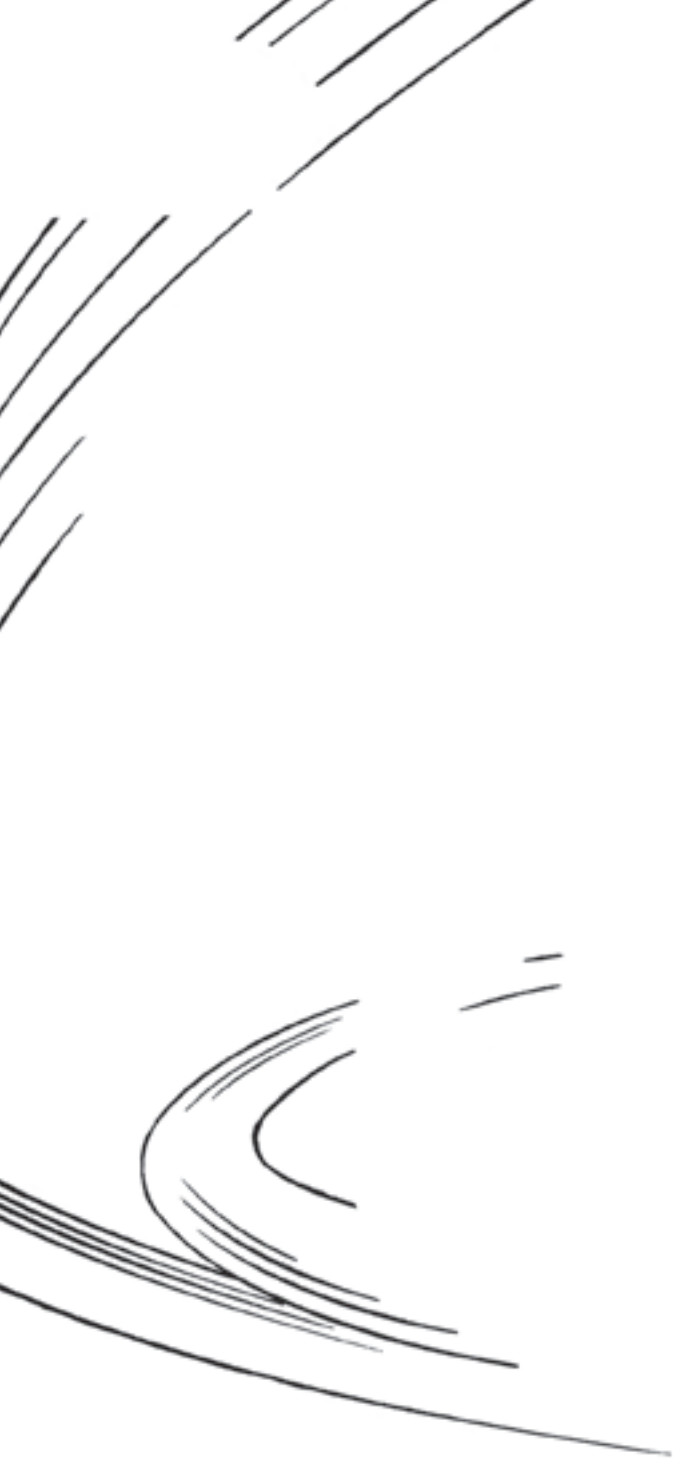
—

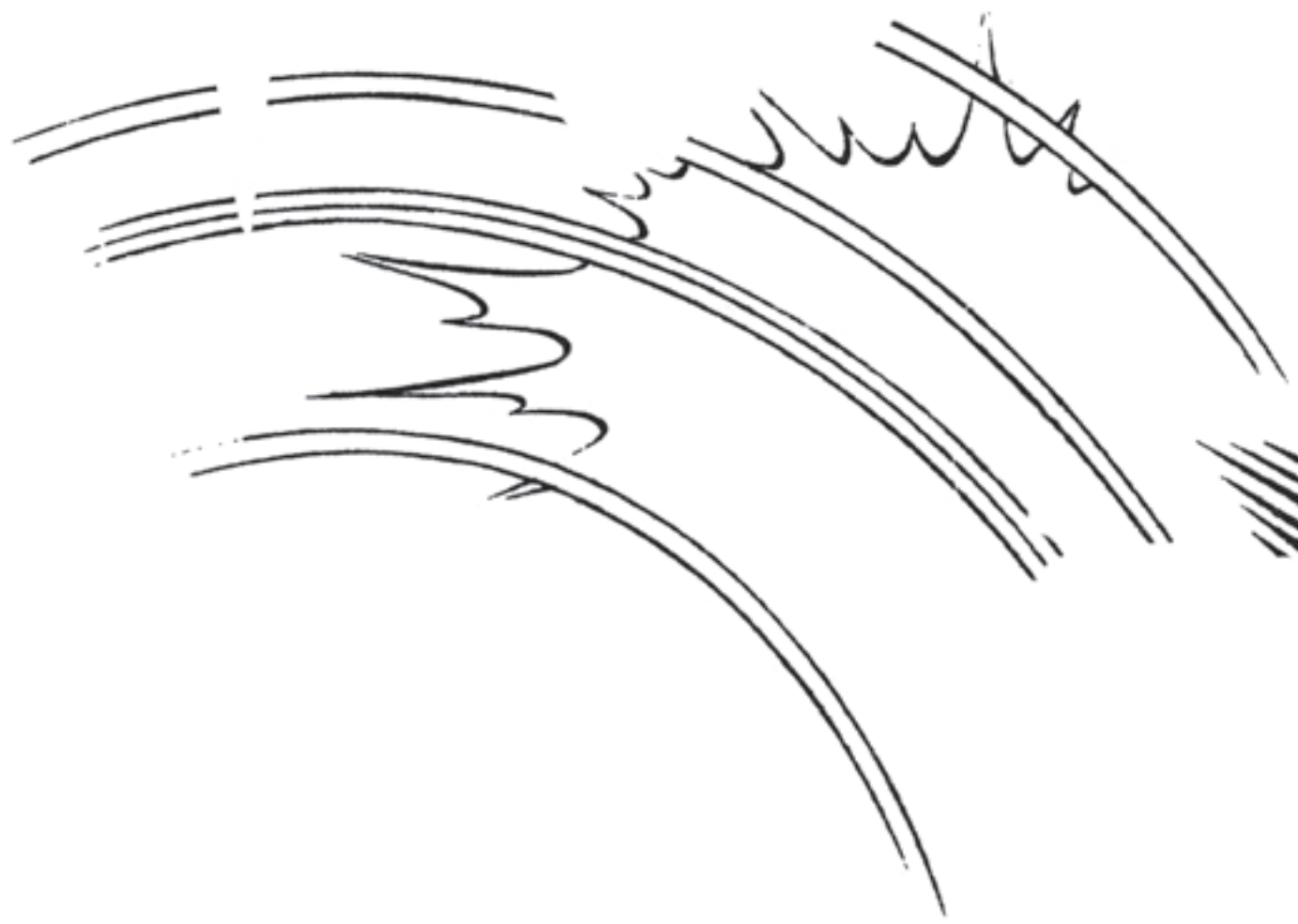
—

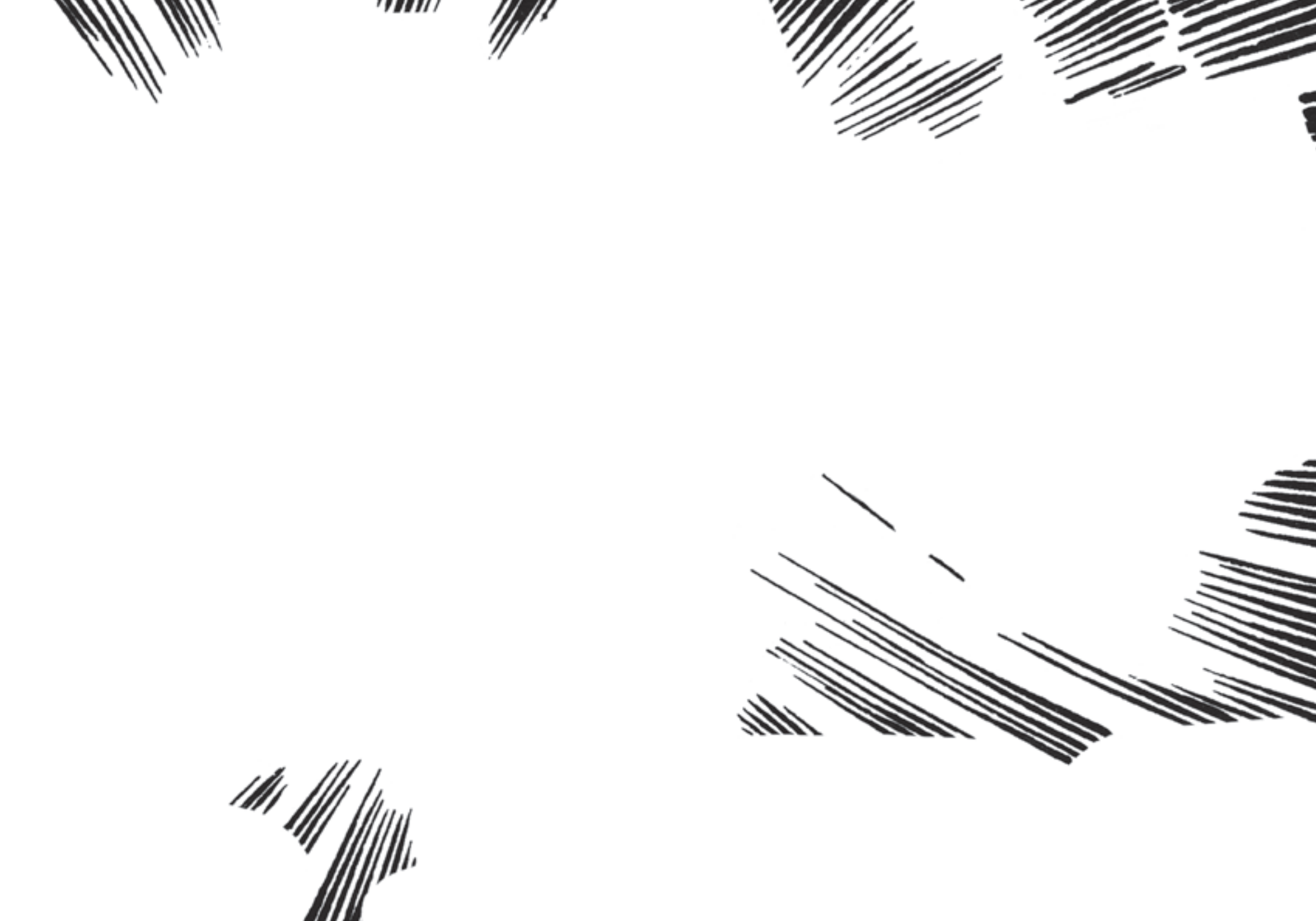


Handwritten scribble or signature.

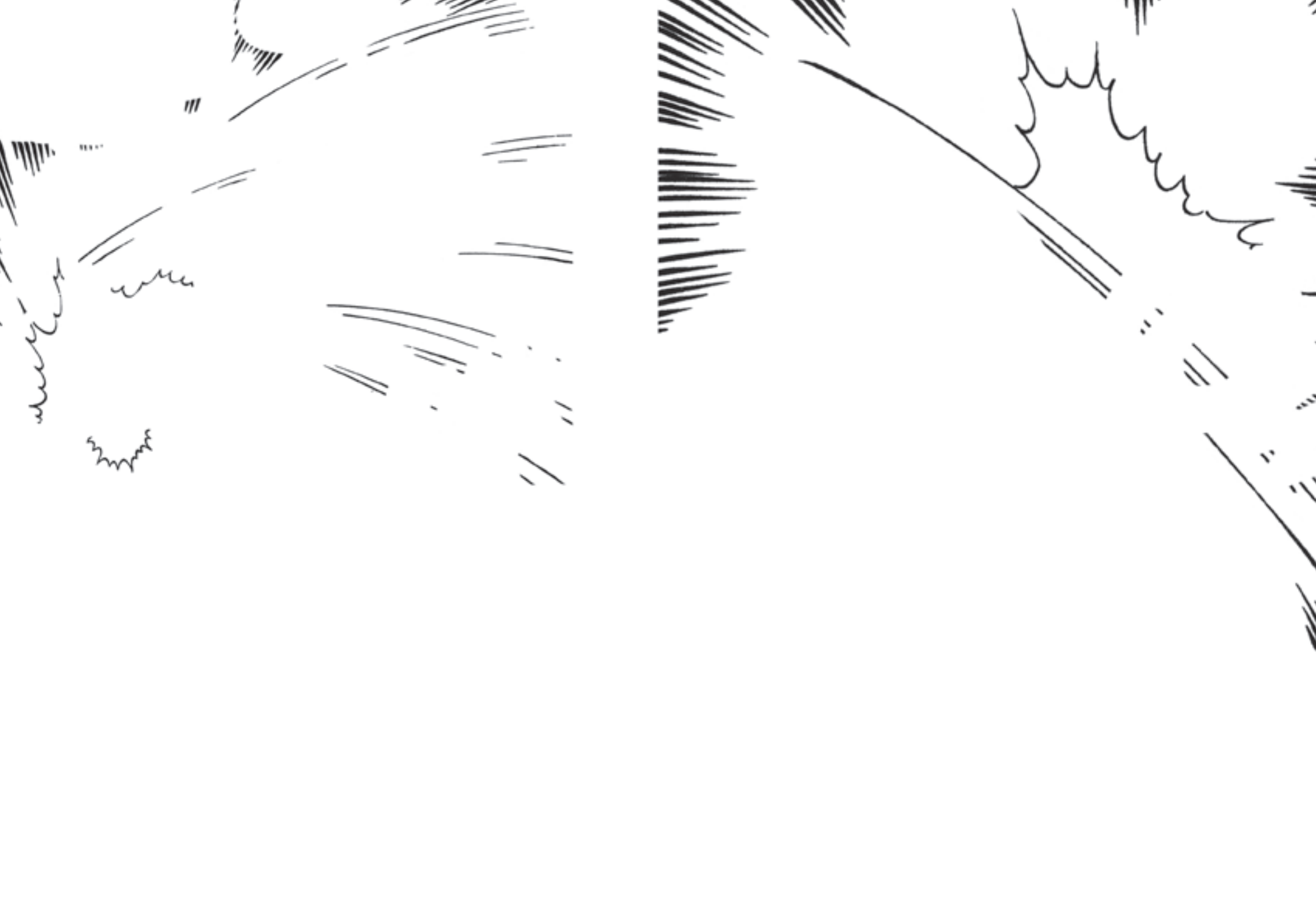




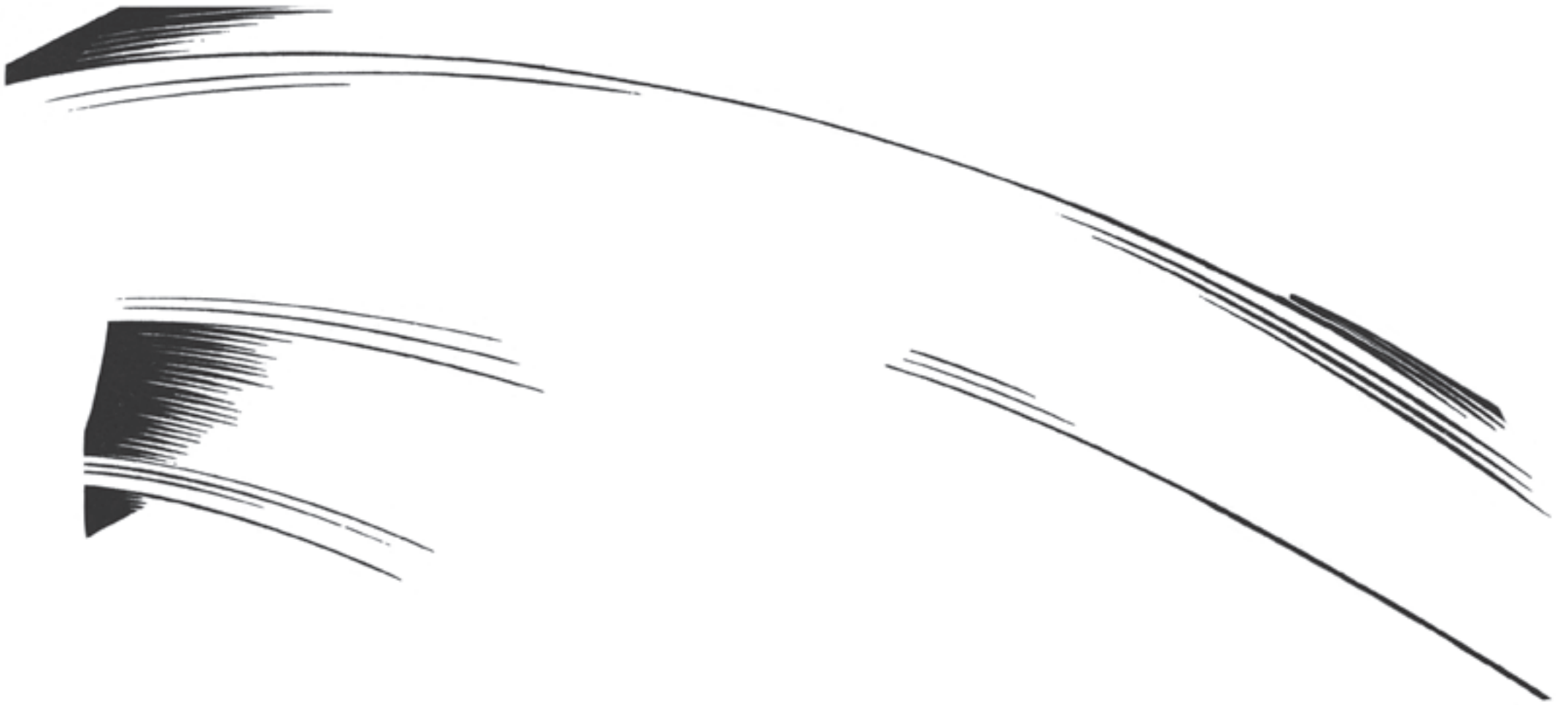






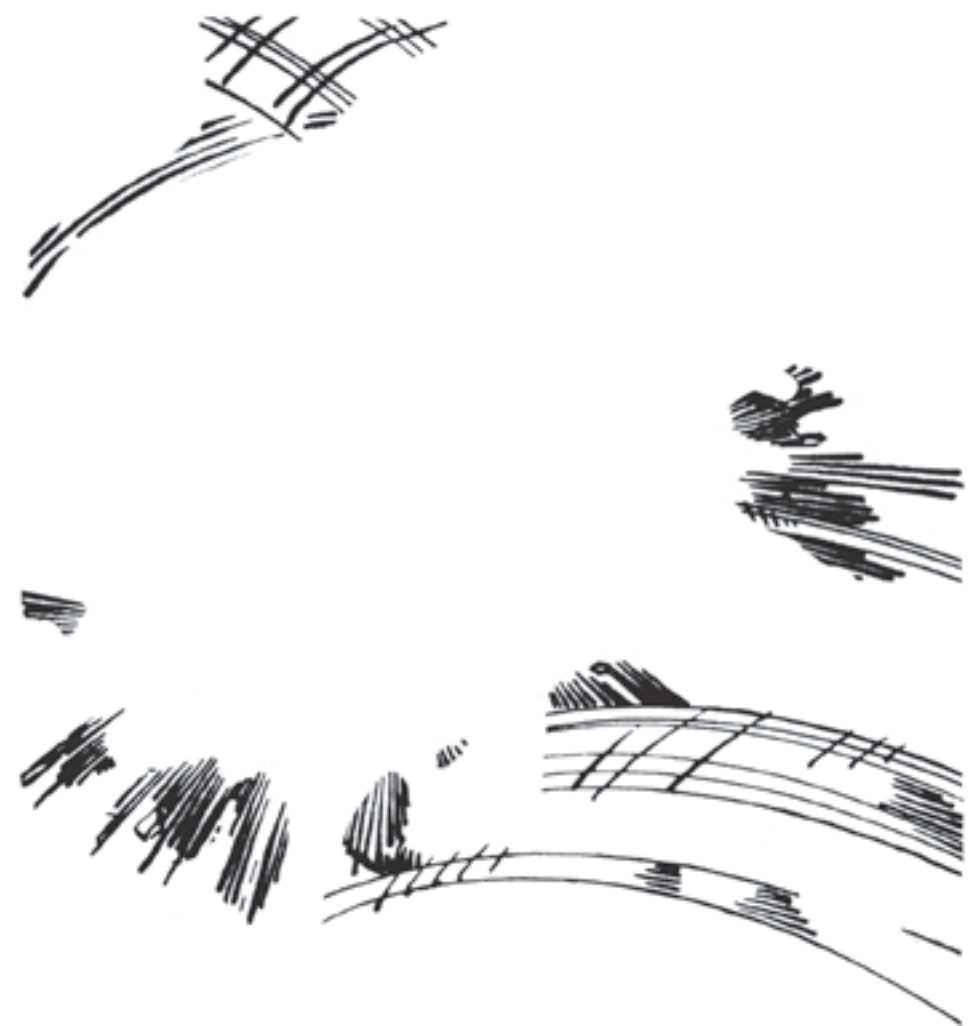
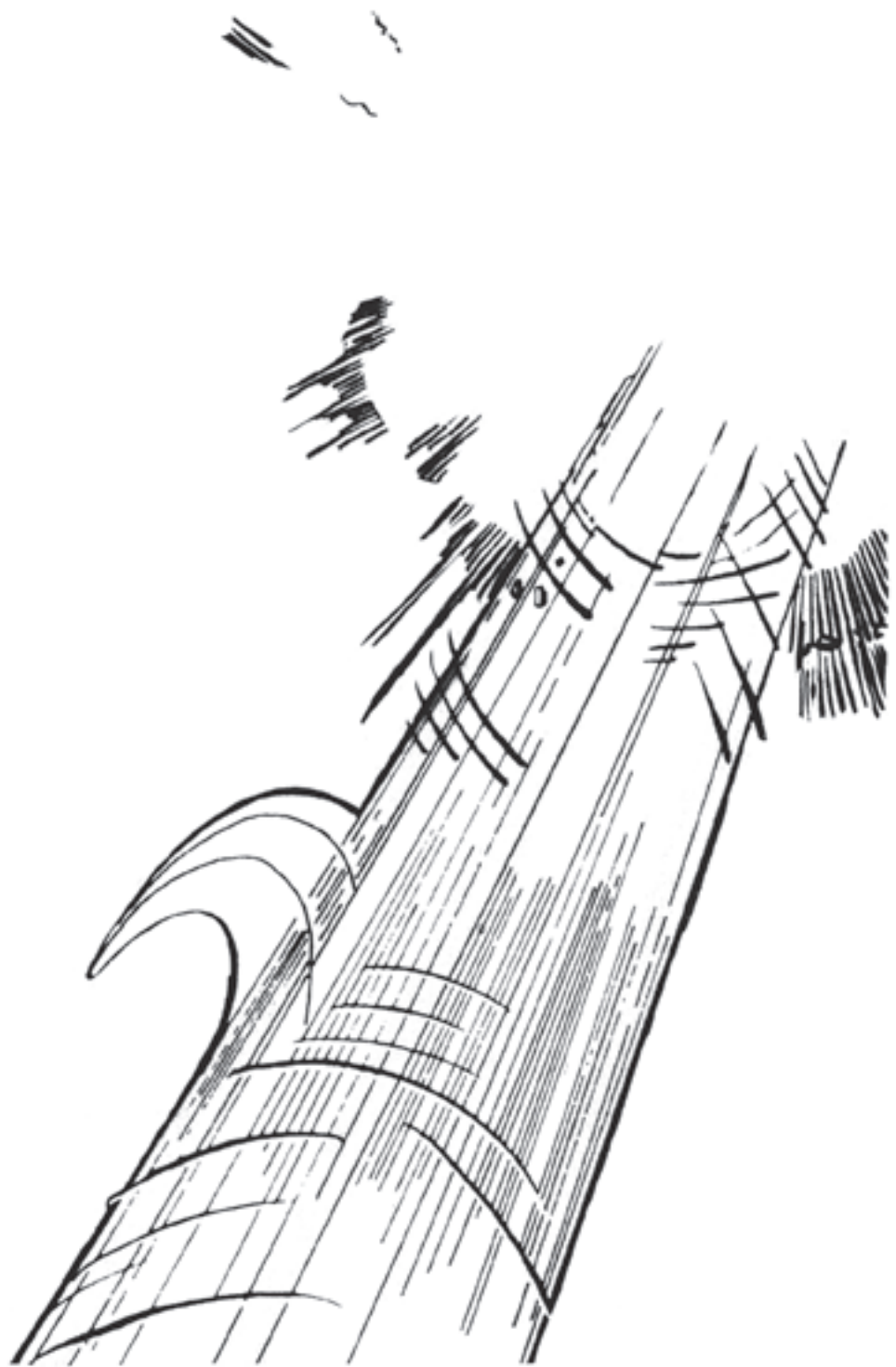


www

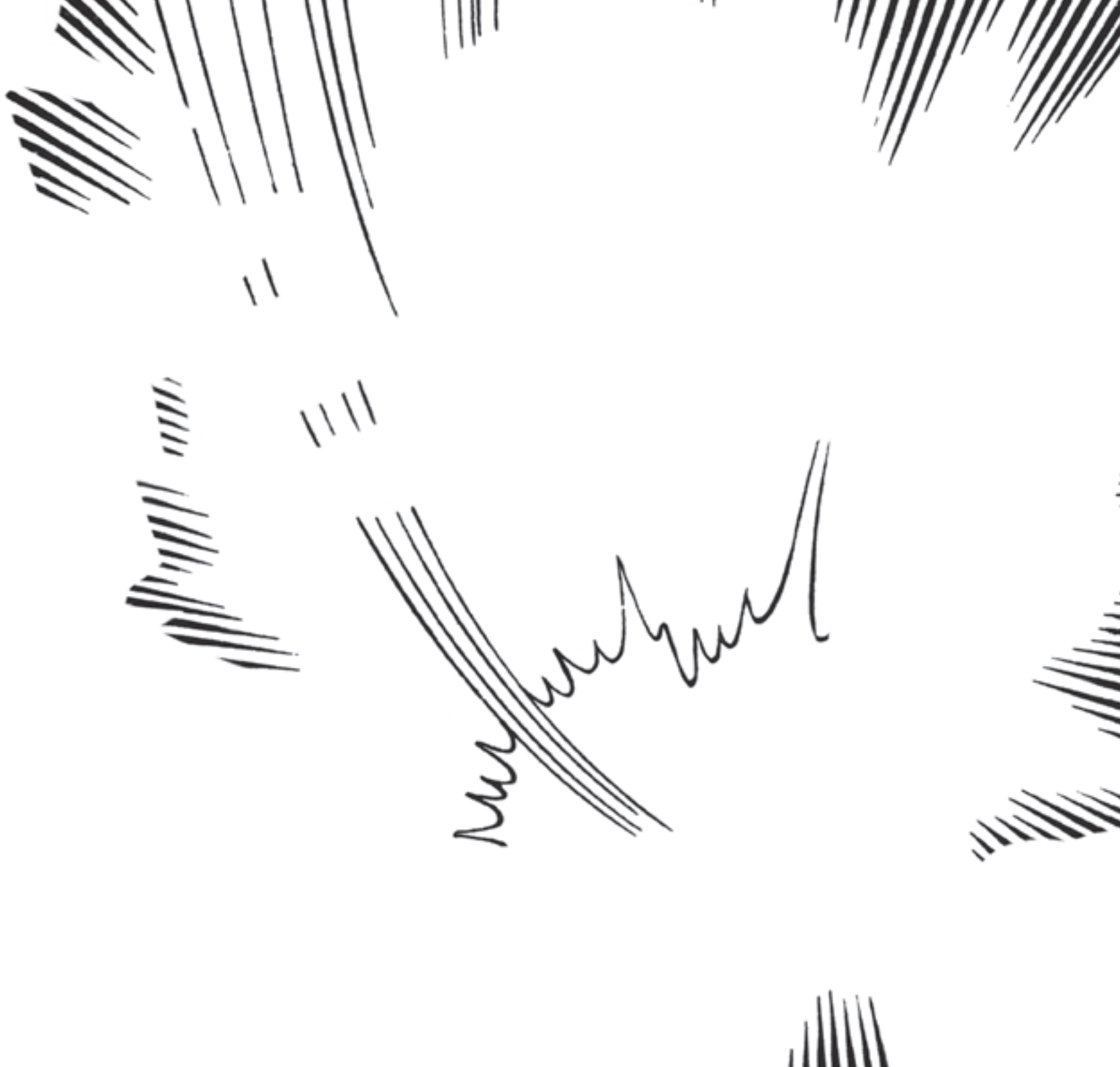


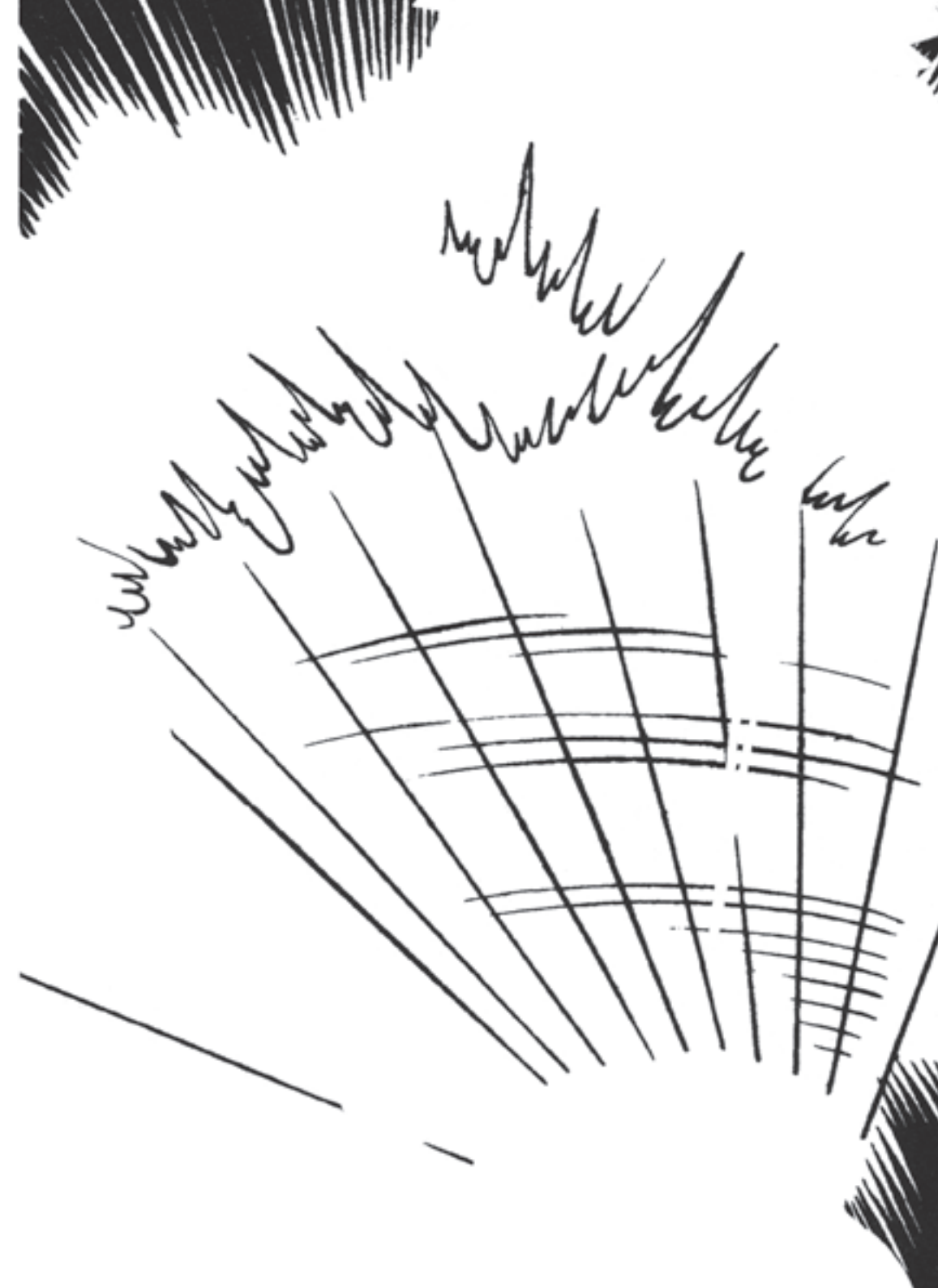
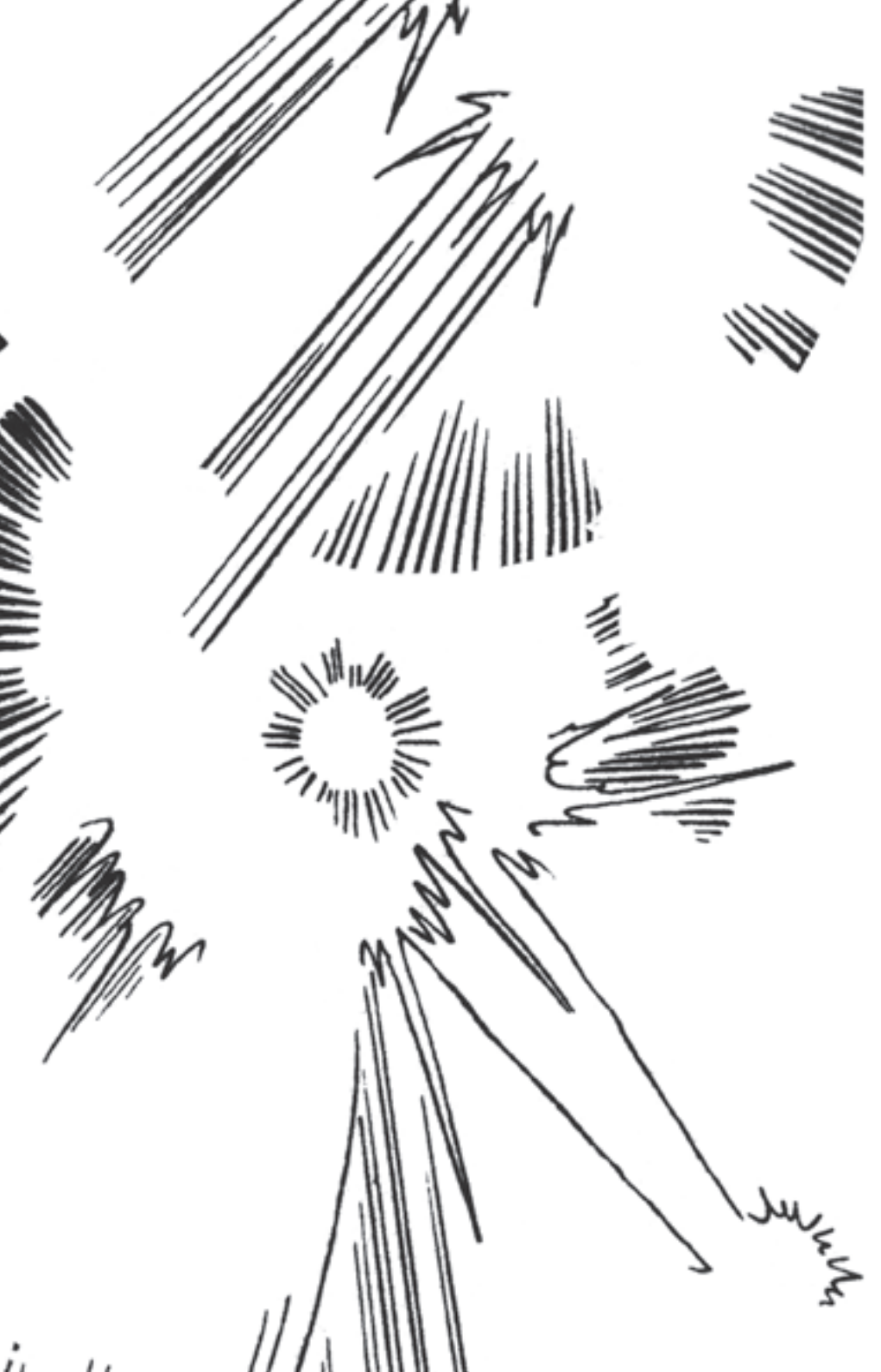


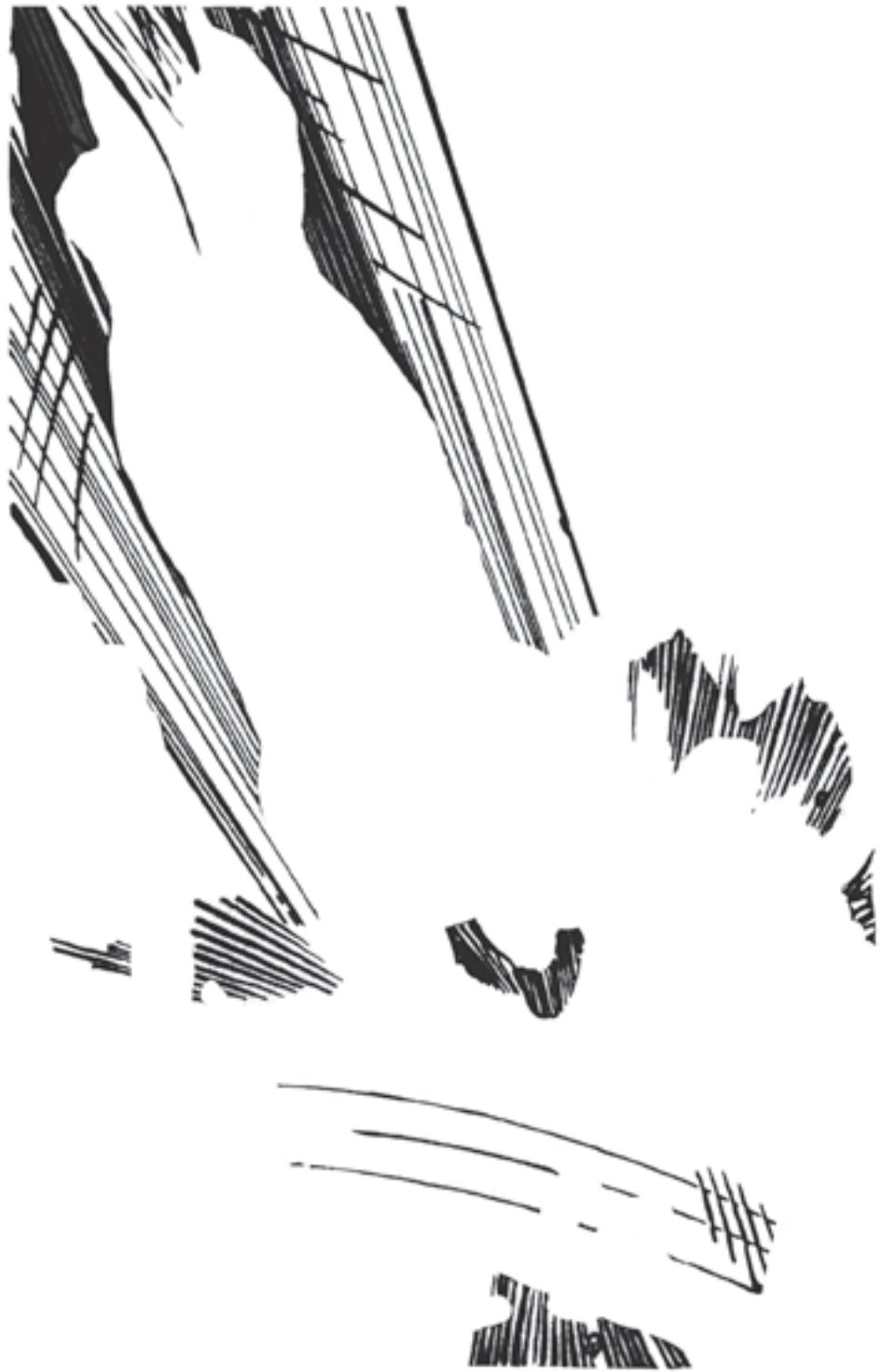




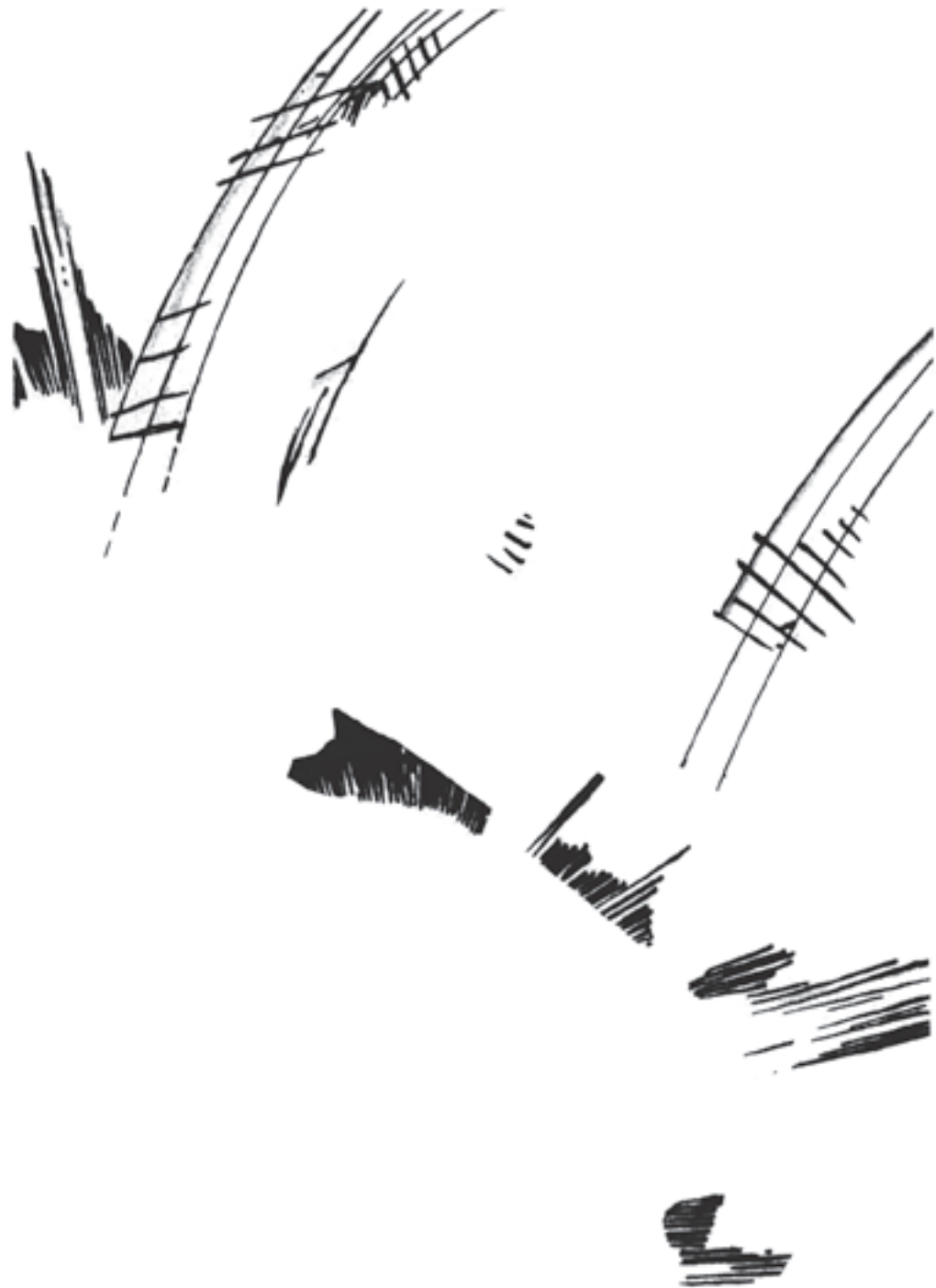






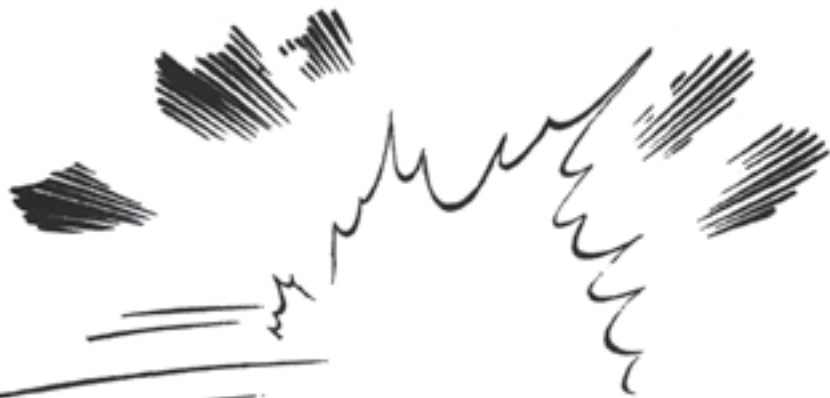


ALPABIN



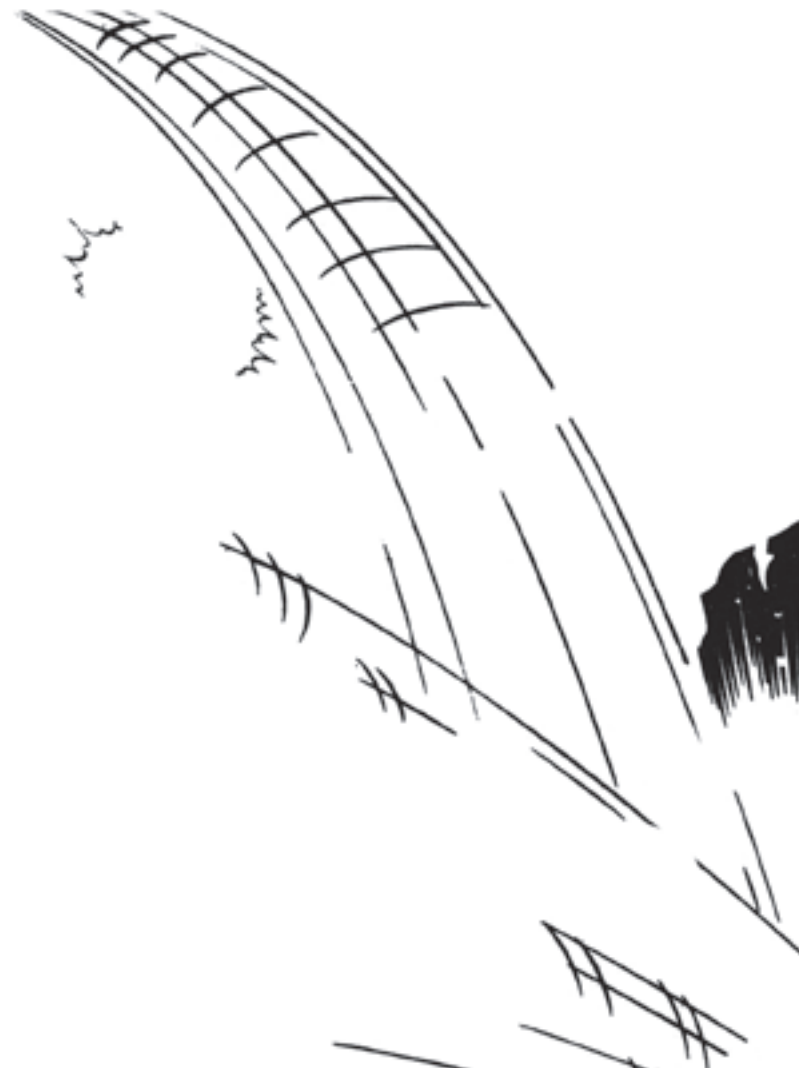


Wings



Wings

Wings



Wings

Wings

Wings

Wings

Wings







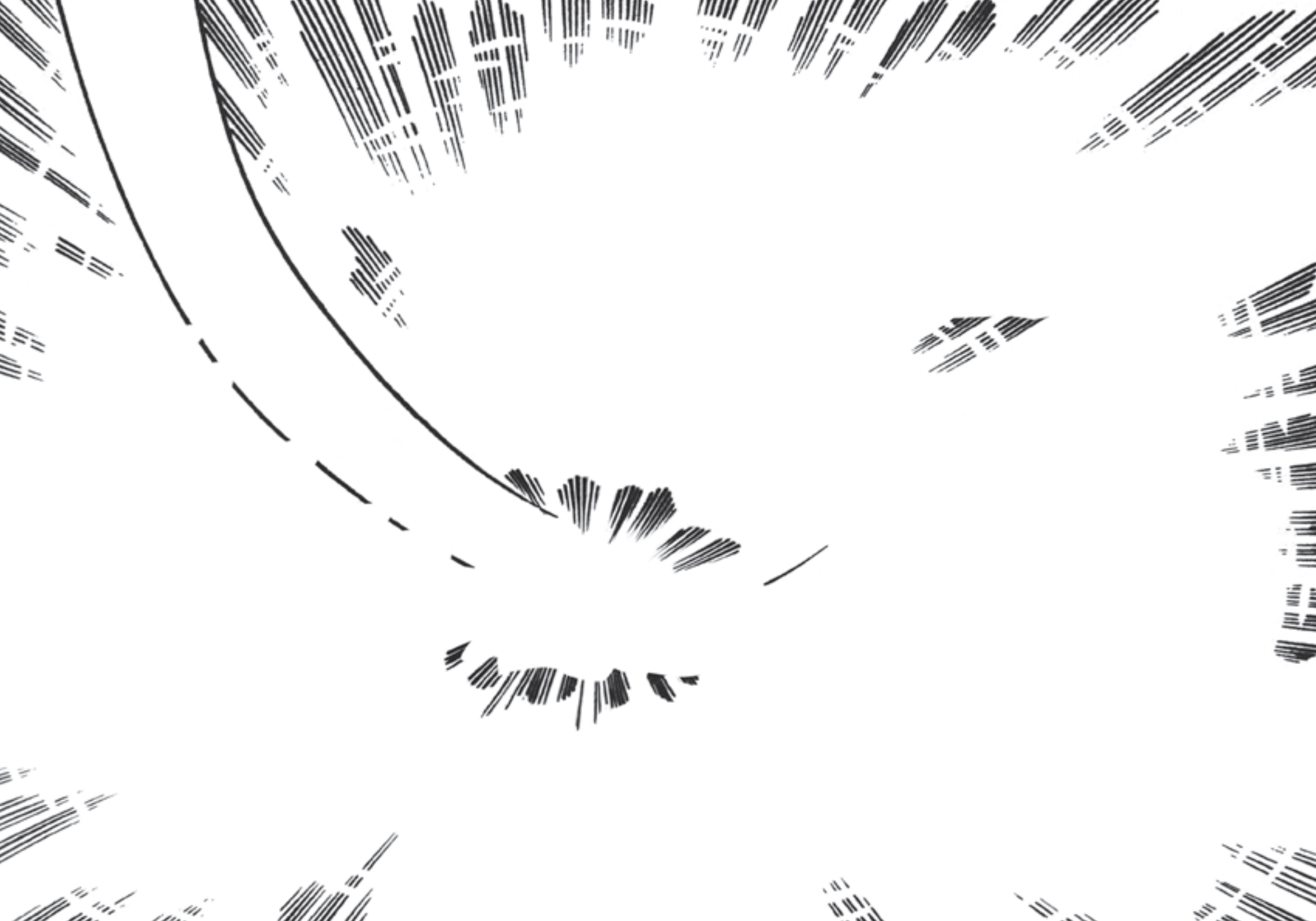
www

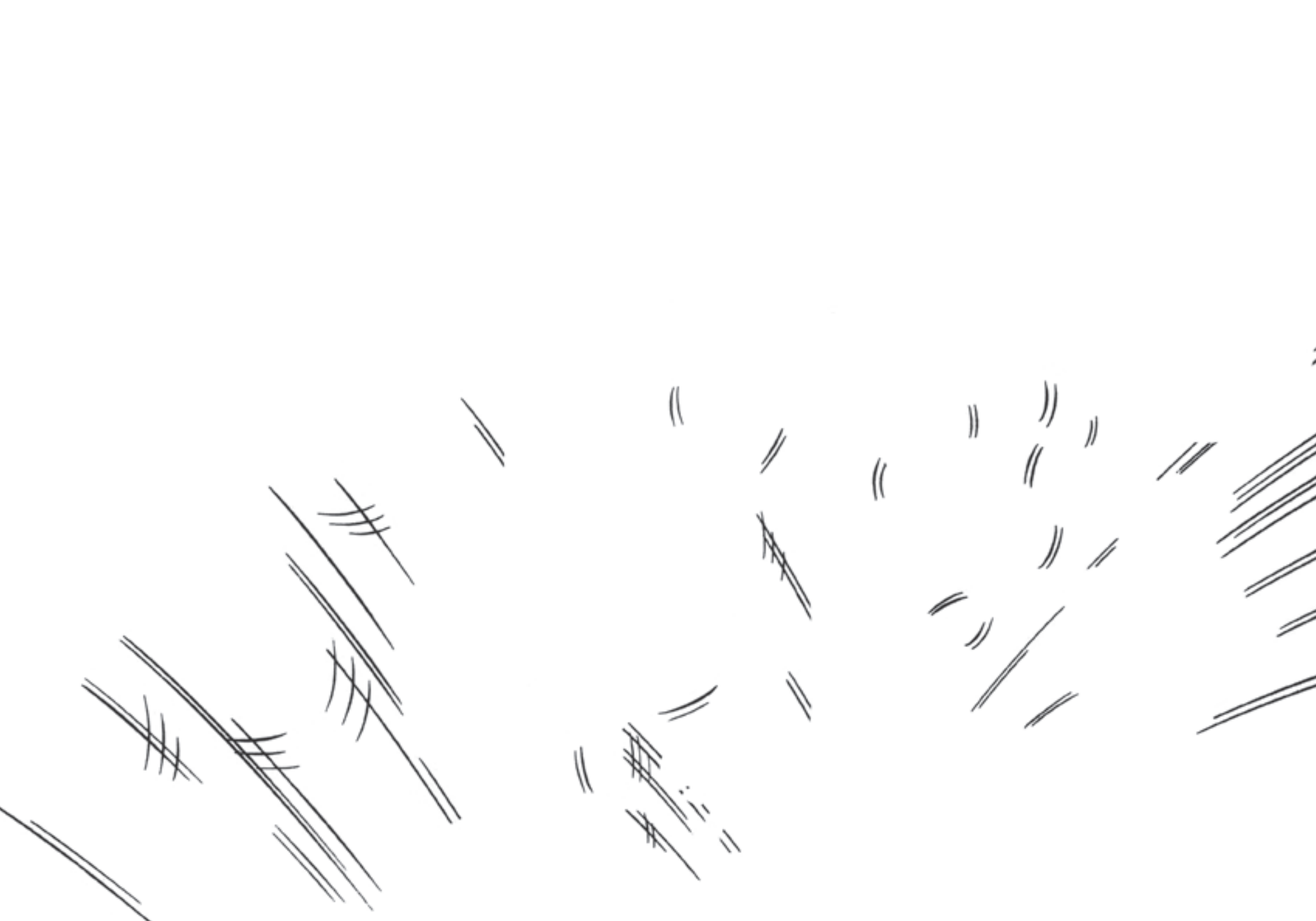


www

www
www
www









D.L.: B-19796-2009



mm