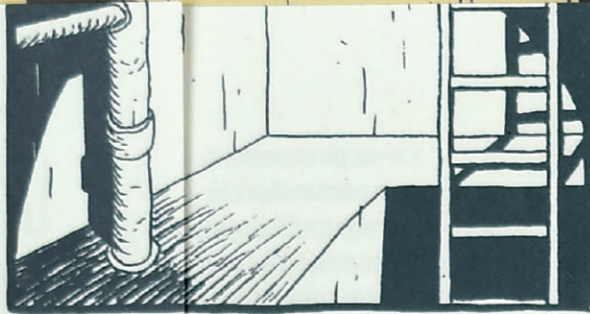
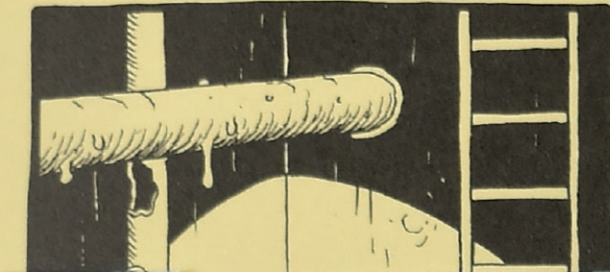


D.L.: B-4678-2013



9 788493 843045



Esta edición recoge una selección de viñetas de diferentes cómics en las que los fondos han sido aislados mediante el borrado digital de los personajes que aparecían en ellos.

This edition brings together a selection of different comic vignettes where the backgrounds have been isolated by digitally erasing the characters that appeared in them.

ERSE

ACIÓN

...sita de un espacio y
...esarrollarse. Estos
...mente indisolubles de
...legar a contarnos más
...na acción en sí. La
...on en un escenario
...soporta y justifica
...n, explicando por qué
...nces y allí, o al con-
...usa del escenario
...e la acción ocurra pre-
...omento y en ese lugar.

...ar un suceso en el
...significa recrear para
...ncreta utilizando un
...objetivos —una pers-
...ctura, una luz o unos

objetos— que provocan una percepción sensorial y emocional del espacio descrito —una atmósfera, una temperatura, unos sonidos o unos olores— y completan su razón de suceder.

Dicho de otro modo, los escenarios del cómic, a pesar de no necesitar de representaciones gráficas propias del lenguaje —más allá de delimitar un espacio con un encuadre concreto del mismo modo que lo haría el director de fotografía de una película— y de servirse de la descripción realista del entorno sugerido, construyen a modo de evocación las sensaciones de los *estados generales*, aquellos a los que los protagonistas de la historia están sometidos una vez insertados en estos espacios. Al igual que en la vida, el entorno evoca emociones y genera impulsos que, a pesar de que pueden ser muy distintos en distintos caracteres, resultan lógicos para la resolución de conflictos concretos de la narración (en un domingo lluvioso en Nueva York, Amanda se quedará en casa y preparará un te, pero en ese mismo domingo lluvioso en Nueva York, el inspector Waltz saldrá a dar un paseo por Central Park), preparando el terreno para que la acción avance hacia el siguiente fondo; y así sucesivamente hasta el final.

Al aislar los fondos de la acción, los desprovistos de los personajes, los espacios toman un nuevo significado: parece abrirse a las infinitas posibilidades de acción que pueden contener en sí mismos, revelan y reivindican su presencia más allá de los residuos de acción que en ellos se muestran o de los significados que se desprenden de la representación formal, manifestando una contemplación infinita en el tiempo.

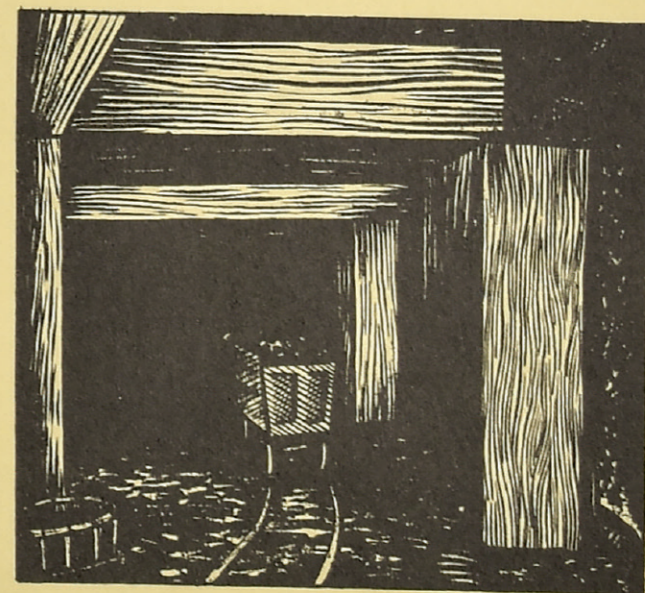
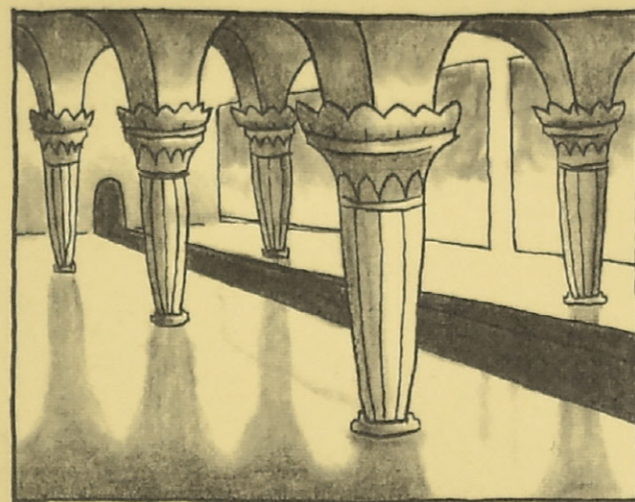
—
Martín Vitaliti
Fondos, 2012

Edita: Save As... Publications
(www.saveaspublications.net/)
Diseño: ferranELOtro Studio
Traducción: David Morris Hamilton
Impresión: Agpograf + Gràfiques M

ISBN: 978-84-938430-4-5
Depósito Legal: B-4678-2013

Tiraje: 300 u.

Agradecimientos: etHALL dibujo
neo (Barcelona)



PONERSE EN SITUACIÓN

Irene Minovas

Cualquier acción necesita de un espacio y un tiempo en el que desarrollarse. Estos dos elementos físicamente indisolubles de dicha acción pueden llegar a contarnos más sobre ella que la misma acción en sí. La situación de una acción en un escenario espacio-temporal la soporta y justifica dentro de la narración, explicando por qué motivos sucede entonces y allí, o al contrario, quizá sea a causa del escenario espacio-temporal que la acción ocurra precisamente en ese momento y en ese lugar.

En cómic, representar un suceso en el espacio y el tiempo significa recrear para él una atmósfera concreta utilizando un seguido de recursos objetivos —una perspectiva, una arquitectura, una luz o unos

objetos— que provocan una percepción sensorial y emocional del espacio descrito —una atmósfera, una temperatura, unos sonidos o unos olores— y completan su razón de suceder.

Dicho de otro modo, los escenarios del cómic, a pesar de no necesitar de representaciones gráficas propias del lenguaje —más allá de delimitar un espacio con un encuadre concreto del mismo modo que lo haría el director de fotografía de una película— y de servirse de la descripción realista del entorno sugerido, construyen a modo de evocación las sensaciones de los *estados generales*, aquellos a los que los protagonistas de la historia están sometidos una vez insertados en estos espacios. Al igual que en la vida, el entorno evoca emociones y genera impulsos que, a pesar de que pueden ser muy distintos en distintos caracteres, resultan lógicos para la resolución de conflictos concretos de la narración (en un domingo lluvioso en Nueva York, Amanda se quedará en casa y preparará un te, pero en ese mismo domingo lluvioso en Nueva York, el inspector Waltz saldrá a dar un paseo por Central Park), preparando el terreno para que la acción avance hacia el siguiente fondo; y así sucesivamente hasta el final.

Al aislar los fondos de la acción, de los desprovistos de los personajes, los espacios toman un nuevo significado que parece abrirse a las infinitas posibilidades de acción que pueden contener por sí mismos, revelan y reivindican su propia existencia más allá de los residuos de representación que en ellos se muestran o de las formas que se desprendan de su representación formal, manifestando su capacidad de contemplación infinita en el tiempo.

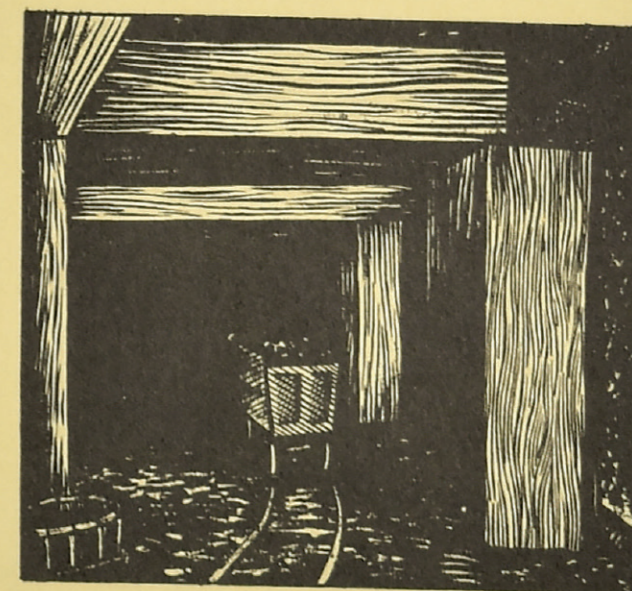
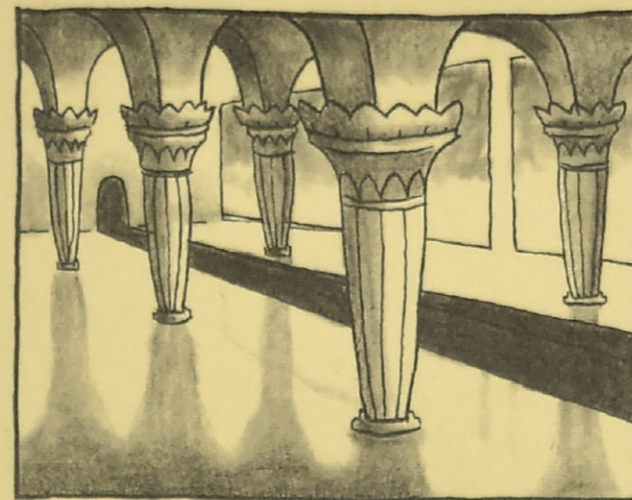
Martín Vitaliti
Fondos, 2012

Edita: Save As... Publications
(www.saveaspublications.net)
Diseño: ferranElOtro Studio
Traducción: David Morris Hamilton
Impresión: Agpograf + Gràfiques Mar

ISBN: 978-84-938430-4-5
Depósito Legal: B-4678-2013

Tiraje: 300 u.

Agradecimientos: etHALL dibujo conceptual (Barcelona)



PONERSE EN SITUACIÓN

Irene Minovas

Cualquier acción necesita de un espacio y un tiempo en el que desarrollarse. Estos dos elementos físicamente indisolubles de dicha acción pueden llegar a contarnos más sobre ella que la misma acción en sí. La situación de una acción en un escenario espacio-temporal la soporta y justifica dentro de la narración, explicando por qué motivos sucede *entonces y allí*, o al contrario, quizá sea a causa del escenario espacio-temporal que la acción ocurra precisamente *en ese momento y en ese lugar*.

En cómic, representar un suceso en el espacio y el tiempo significa recrear para él una atmósfera concreta utilizando un seguido de recursos objetivos —una perspectiva, una arquitectura, una luz o unos

objetos— que provocan una percepción sensorial y emocional del espacio descrito —una atmósfera, una temperatura, unos sonidos o unos olores— y completan su razón de suceder.

Dicho de otro modo, los escenarios del cómic, a pesar de no necesitar de representaciones gráficas propias del lenguaje —más allá de delimitar un espacio con un encuadre concreto del mismo modo que lo haría el director de fotografía de una película— y de servirse de la descripción realista del entorno sugerido, construyen a modo de evocación las sensaciones de los *estados generales*, aquellos a los que los protagonistas de la historia están sometidos una vez insertados en estos espacios. Al igual que en la vida, el entorno evoca emociones y genera impulsos que, a pesar de que pueden ser muy distintos en distintos caracteres, resultan lógicos para la resolución de conflictos concretos de la narración (en un domingo lluvioso en Nueva York, Amanda se quedará en casa y preparará un te, pero en ese mismo domingo lluvioso en Nueva York, el inspector Waltz saldrá a dar un paseo por Central Park), preparando el terreno para que la acción avance hacia el siguiente fondo; y así sucesivamente hasta el final.

Al aislar los fondos de la acción, dejándolos desprovistos de los personajes que los necesitan para accionar la narración, los espacios toman un nuevo significado que parece abrirse a las infinitas posibilidades de acción que pueden contener pero, aún más, revelan y reivindican su propia existencia más allá de los residuos de narrativa que en ellos se muestran o de las capas de significado que se desprendan de su representación formal, manifestando su estado de contemplación infinita en el tiempo.

Martín Vitaliti
Fondos, 2012

Edita: Save As... Publications
(www.saveaspublications.net)
Diseño: ferranEIOtro Studio
Traducción: David Morris Hamilton-Ely
Impresión: Agpograf + Gràfiques Macià

ISBN: 978-84-938430-4-5
Depósito Legal: B-4678-2013

Tiraje: 300 u.

Agradecimientos: etHALL dibujo contemporáneo (Barcelona)

PUTTING ONSELF IN SITUATION

Irene Minovas

Any action requires a space and a time in which to take place. These two physically inseparable elements of the action can get to tell us more about the action than the action itself. The situation of an action in a spatial and temporal scenario supports and justifies it within the narrative, explaining the reasons why it happens *then and there*, or conversely, it may be due to the spatial and temporal setting that the action occurs precisely *at that time and at that place*.

In comics, representing an event in space and time is to recreate a specific atmosphere using a group of objective resources

— a perspective, an architecture, a light or some objects —, which cause sensory and emotional perception of the space described — an atmosphere, a temperature, sounds or smells —, and complete its reason to happen.

Put in another way, the comic scenarios, despite not needing graphical representations from the same language — beyond setting a space with a specific frame, as a film's photography director would do — and using a realistic description of the suggested environment, build the feeling of the *general states* as an evocation, those to which the protagonists of the story are subjected once inserted into these spaces. As in life, the environment evokes emotions and generates pulses that, although they can be very different in different characters, are logical for the resolution of specific conflicts of the narrative (on a rainy Sunday in New York, Amanda stays at home and makes some tea, but on that same rainy Sunday in New York, inspector Waltz goes for a walk in Central Park), paving the way for the action to advance toward the next setting, and so on until the end.

By isolating the scenarios where action takes place, leaving them devoid of the

characters who need them to drive the narrative, the spaces take on new meanings which seem open to the infinite possibilities of action it may contain but, even more, reveal and assert their own existence beyond the narrative residues displayed in them, or the layers of meaning that emerge from its formal representation, expressing their infinite state of contemplation in time.

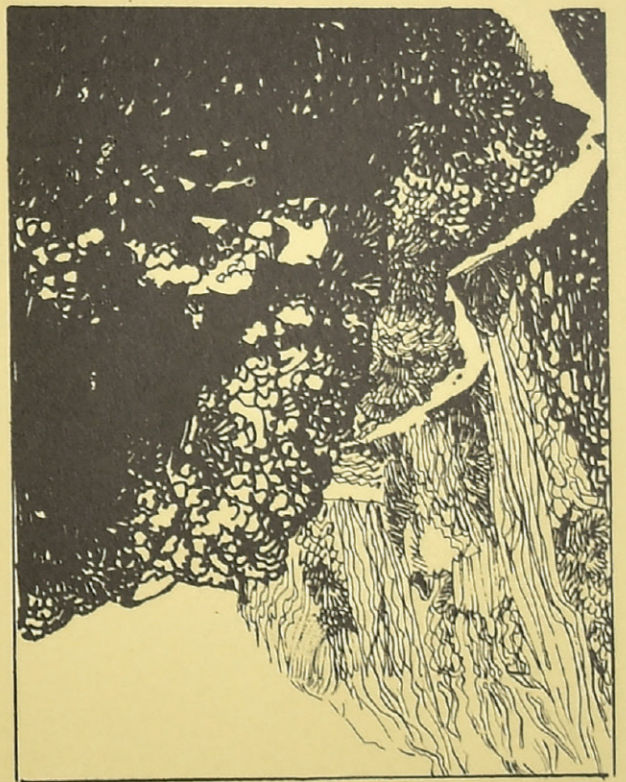
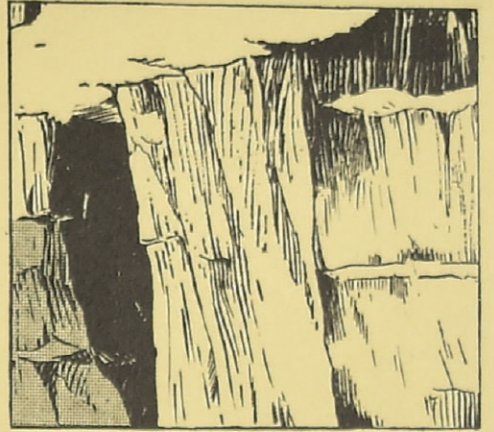
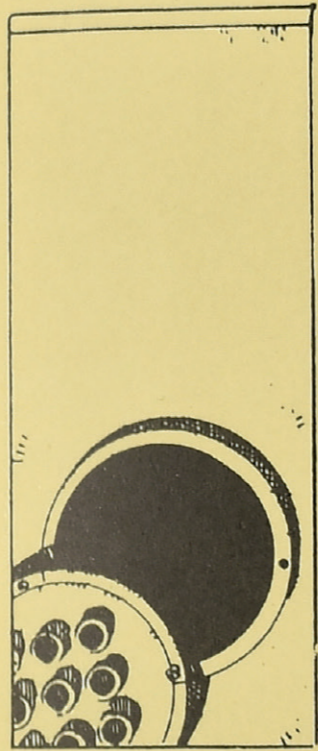
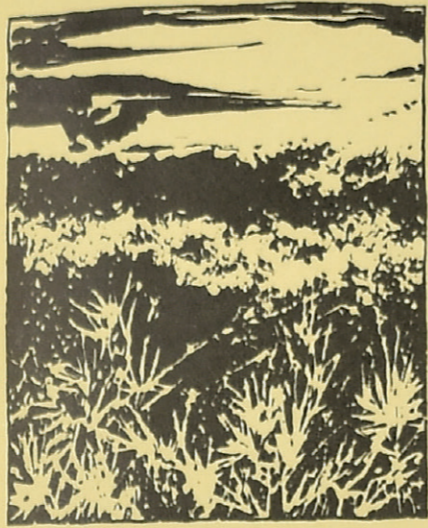
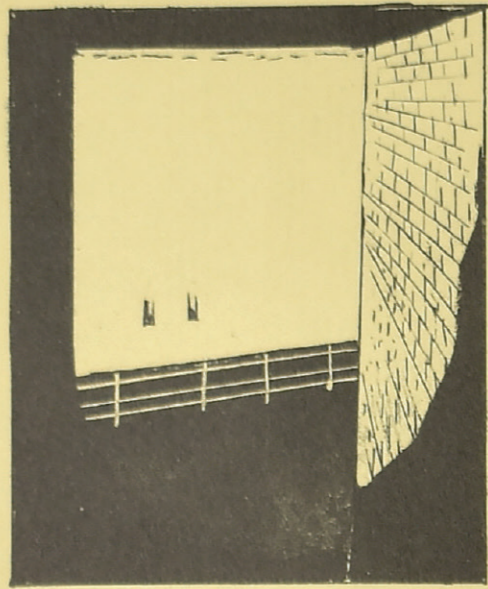
Martín Vitaliti
Fondos, 2012

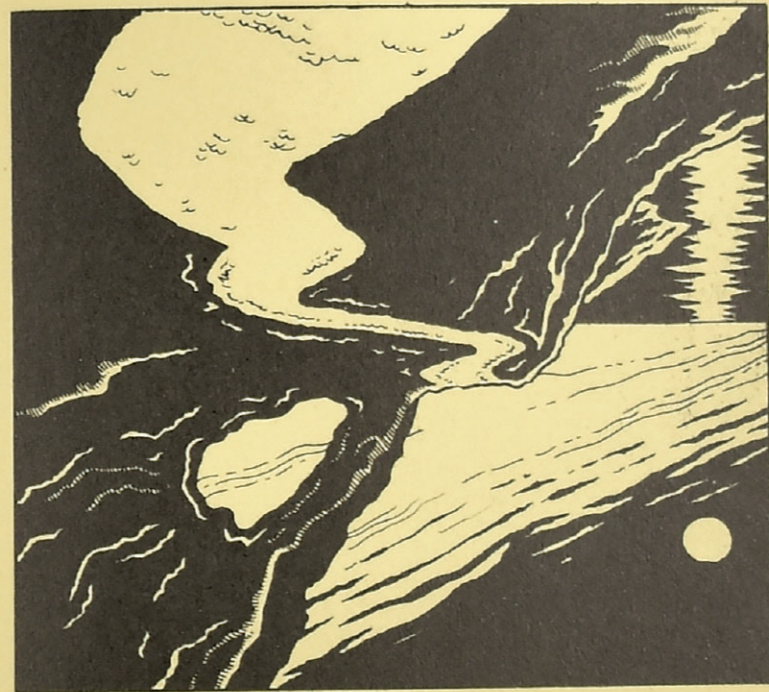
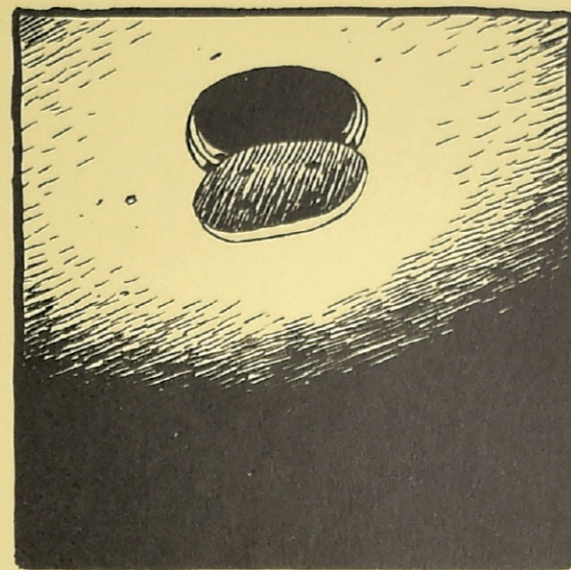
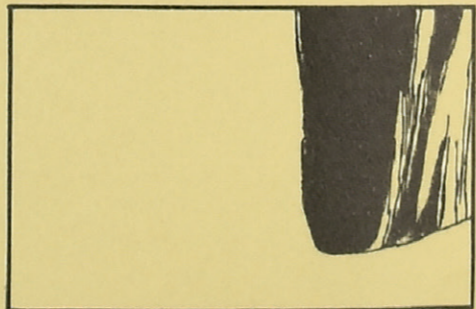
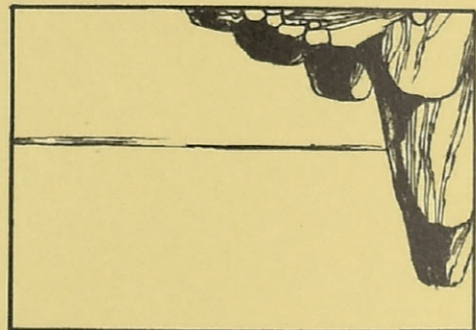
Publishes: Save As... Publications
(www.saveaspublications.net)
Design: ferranEIOtro Studio
Translation: David Morris Hamilton-Ely
Printing: Agpograf + Gràfiques Macià

ISBN: 978-84-938430-4-5
Legal Deposit: B-4678-2013

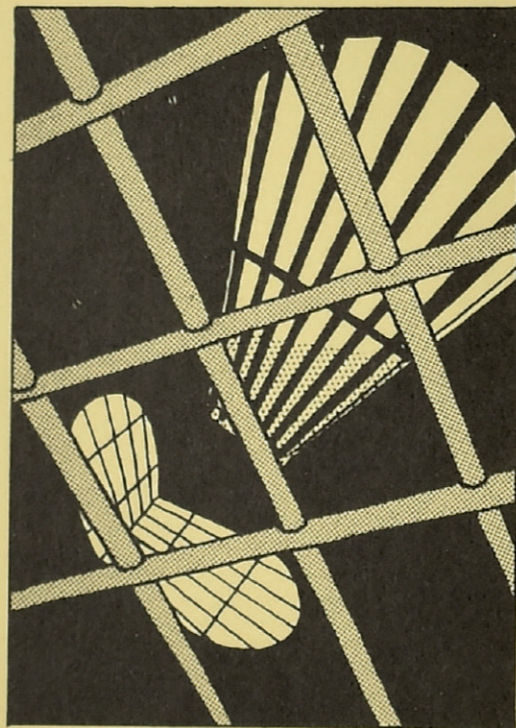
Print Run: 300 u.

Thanks to: etHALL dibujo contemporáneo (Barcelona)





D.L.: B-4678-2013



Martín Vitaliti, Fondos, 2012

do-
e los
los
que
ades
aún
xis-
rativa
as de
epre-
tado
o.

PUTTING ONSEL IN SITUAT

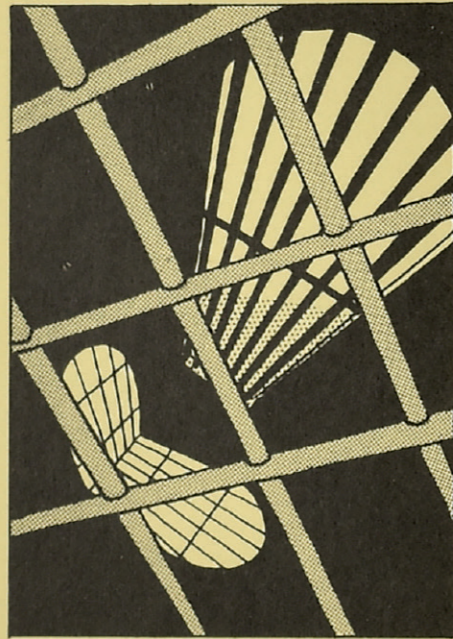
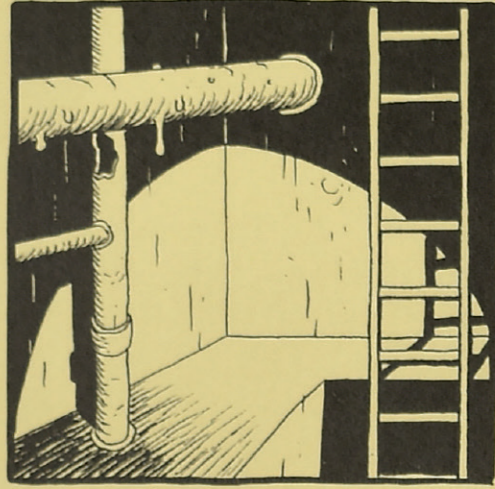
Irene Minovas

Any action requires a space which to take place. These inseparable elements of the to tell us more about the action itself. The situation of spatial and temporal scenario justifies it within the narrative the reasons why it happens or conversely, it may be due and temporal setting that the precisely *at that time* and at

mporá-

In comics, representing an event and time is to recreate a sphere using a group of objects

D.L.: B-4678-2013



Martín Vitaliti, Fondos, 2012

do-
e los
los
que
ades
aún
xis-
rativa
as de
repre-
tado
o.

mporá-

PUTTING ONSELF IN SITUATION

Irene Minovas

Any action requires a space and a time in which to take place. These two physically inseparable elements of the action can get to tell us more about the action than the action itself. The situation of an action in a spatial and temporal scenario supports and justifies it within the narrative, explaining the reasons why it happens *then* and *there*, or conversely, it may be due to the spatial and temporal setting that the action occurs precisely *at that time* and *at that place*.

In comics, representing an event in space and time is to recreate a specific atmosphere using a group of objective resources

— a perspective, an architecture, a light or some objects —, which cause sensory and emotional perception of the space described — an atmosphere, a temperature, sounds or smells —, and complete its reason to happen.

Put in another way, the comic scenarios, despite not needing graphical representations from the same language — beyond setting a space with a specific frame, as a film's photography director would do — and using a realistic description of the suggested environment, build the feeling of the *general states* as an evocation, those to which the protagonists of the story are subjected once inserted into these spaces. As in life, the environment evokes emotions and generates pulses that, although they can be very different in different characters, are logical for the resolution of specific conflicts of the narrative (on a rainy Sunday in New York, Amanda stays at home and makes some tea, but on that same rainy Sunday in New York, inspector Waltz goes for a walk in Central Park), paving the way for the action to advance toward the next setting, and so on until the end.

By isolating the scenarios where action takes place, leaving them devoid of the

characters who need them to drive the narrative, the spaces take on new meanings which seem open to the infinite possibilities of action it may contain but, even more, reveal and assert their own existence beyond the narrative residues displayed in them, or the layers of meaning that emerge from its formal representation, expressing their infinite state of contemplation in time.

Martín Vitaliti
Fondos, 2012

Publishes: Save As... Publications
(www.saveaspublications.net)
Design: ferranElOtro Studio
Translation: David Morris Hamilton-Ely
Printing: Agpograf + Gràfiques Macià

ISBN: 978-84-938430-4-5
Legal Deposit: B-4678-2013

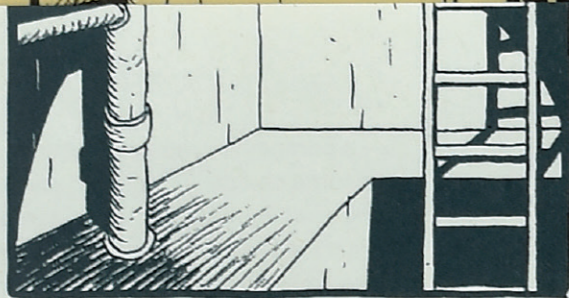
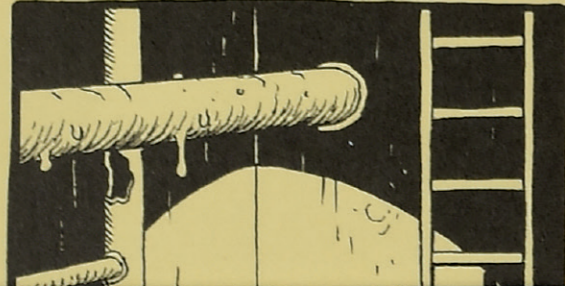
Print Run: 300 u.

Thanks to: etHALL dibujo contemporáneo
(Barcelona)

D.L.: B-4678-2013



9 788493 843045



Esta edición recoge una selección de viñetas de diferentes cómics en las que los fondos han sido aislados mediante el borrado digital de los personajes que aparecían en ellos.

This edition brings together a selection of different comic vignettes where the backgrounds have been isolated by digitally erasing the characters that appeared in them.

B.L. B-4678-2013
9 788493 843045

