

*CURSO DE NOVELA GRÁFICA: GUIÓN, PERSONAJES, COLOR, MAQUETA, TIPOGRAFÍA, BOCADILLOS...*

Mike Chinn & Chris Mcloughlins  
Editorial Gustavo Gili. 2009. Barcelona.

Sergio Cobo-Durán  
Universidad de Sevilla

*Curso de novela gráfica: Guión, personajes, color, maqueta, tipografía, bocadillos...* es la segunda traducción de una obra enfocada al estudio de la novela gráfica que publica la editorial Gustavo Gili en el año 2009 tras la edición de *Diseño de personajes para novela gráfica* de Withrow y Danner. Sus autores, Mike Chinn –editor de la reconocida y premiada *Swords against the Millenium* y colaborador de la revista *Dark Horizons*– y Chris McLoughlin –ilustrador que ha trabajado para editoriales tan conocidas como DC o Vértigo– presentan una compilación sobre los principios elementales que componen la novela gráfica.

El uso de la imagen como medio de expresión en el transcurso histórico es innegable, los egipcios, asirios y babilonios la utilizaron con este fin, sin olvidar que el emperador Trajano tallaba sus victorias en una representación gráfica alrededor de una columna. La narración a través de imágenes se extendió y desarrolló con el paso de los años, desde las populares novelas *pulp*, conocidas por el papel barato de su impresión y su bajo precio, hasta los modernos *E-zines*, integrados a la perfección en Internet ya sea como medio de distribución o de interacción. Es evidente la popularidad que el género posee en la actualidad, lo que ha fomentado el interés de grandes editoriales y de productoras cinematográficas.

Es una publicación dividida en ocho bloques básicos que incluye los pasos necesarios para la autoedición de una novela gráfica, desde el diseño de la estructura al uso de la informática como soporte de publicación final. Se presenta ilustrada y maquetada como si se tratase de un cómic y resuelve las dudas al lector. La novela gráfica es un género con entidad audiovisual propia, nadie dudaría de que lógicamente es visual y con la entrada de las nuevas tecnologías también auditivo –cada vez son más las novelas gráficas publicadas en la red que integran música o cualquier efecto sonoro como complemento– aunque desde la obra se insiste a negar las posibilidades sonoras del género y se afirma que “los cómics son evidentemente insonoros” (p.40).

¿Cuáles son las diferencias entre un cómic y una novela gráfica? Con esta cuestión comienza el primero de los capítulos donde los autores aceptan que el concepto de novela gráfica se ha convertido en un cajón de sastre: “que si bien todas ellas son cómics, no todos los cómics son novelas gráficas” (p.16). Y es que la diferencia fundamental entre ambos reside en la profundidad ya que es habitual encontrar historias más complejas en las novelas gráficas. Con esta liviana definición los autores dan por concluida la tesis fundamental que separa ambos términos y que utilizarán indistintamente durante la obra para desconcierto del lector.

A continuación comienza con una tipificación por géneros que se corresponde con una categorización mercantilista que utilizan las editoriales para ayudar a la división de su público. De este modo hablar de ciencia ficción, terror, fantasía, crimen y adultos o manga, así como de cualquier subgénero más que pueda existir, no tendría más sentido que el puramente definido como instrumento de planificación de marketing.

Son las estructuras y los elementos que componen la narrativa gráfica el centro del segundo de los bloques de la obra, tratados y estudiados de forma superficial ya que sólo contemplan como estructura posible la que implica una resolución en tres actos: introducción, nudo y desenlace. No obstante, el análisis terminológico continúa con una reflexión acerca del uso de viñetas, bocadillos o cajas. El capítulo concluye con unas pautas necesarias para caracterizar a un personaje tales como dotarle de personalidad y motivaciones.

El tercer bloque está enfocado al uso del ordenador como herramienta de ayuda a los creadores. Sin embargo, y manteniéndose en la misma línea, ofrece una insuficiente y exigua información donde sorprende que las webs propuestas en un libro especializado sobre narrativa gráfica sean la cuestionable y popular enciclopedia virtual *Wikipedia* o la conocida página web de la *Real Academia Española (RAE)*. También es destacable que dedique un par de páginas a especular sobre las ventajas del correo electrónico o acerca de las diferencias básicas entre un tipo y otro de conexión a Internet. El capítulo prosigue con nociones elementales –controlables por cualquier aficionado amateur a la informática– acerca del escaneo de imágenes, del dibujo con software e incluso de cómo guardar un archivo.

El cuarto capítulo se ocupa de las técnicas de observación y recogida de información de la gente como fuente de inspiración, mientras que el quinto de los bloques describe de forma más detallada las necesidades en la escritura de un guión. No sólo es necesario crear un estilo narrativo propio y mantener la tensión dramática sino que “el ritmo es esencial. El desarrollo de la historia no sólo requiere una velocidad que mantenga el interés del lector, también hay que saber dosificarla” (p.73). El capítulo profundiza sobre la necesidad de desarrollar a los personajes y de cuidar las localizaciones como un personaje más en la historia, además del uso compartido tanto de técnicas como de lenguajes con el aparato cinematográfico.

Si hasta ahora las secciones estaban dedicadas a elementos propios de guión a partir de aquí, el centro es el dibujo. En el apartado sexto se recapitula a modo de síntesis acerca de las necesidades del dibujante, desde el trabajo a partir de un guión a las posibilidades de maquetación con determinado software o las diferencias fundamentales entre el trabajo en MAC o PC. Son interesantes las aportaciones sobre el trabajo con mapas de bits y con vectores, las recomendaciones sobre el uso de capas y las diferencias básicas entre RGB –el acrónimo de los colores primarios que se utiliza de forma habitual para diseños vistos en ordenador –y CMYK –el equivalente pero para impresión–.

Trabajar o no con tres dimensiones es una de las discusiones con las que se enfrenta la narrativa gráfica desde su invención, si bien, en este séptimo capítulo no se resuelve ni

en una ni en otra dirección. Es interesante apuntar tres nombres de software para el trabajo con figuras tridimensionales: “*Poser, Bryce y Cinema 4D*” (p.124). El octavo y último capítulo es una invitación a publicar en línea aprovechando la inmediatez de la red, así no solo es más fácil renovar la publicación con mayor frecuencia sino que la autoedición y la promoción mundial, gracias a la ruptura de barreras que supone Internet, abre un nuevo mercado a los autores de novelas gráficas.

El libro concluye con unos apéndices que contienen información sobre las organizaciones y publicaciones periódicas, los recursos en red y un sintético glosario. Es una obra accesible para cualquier tipo de público, en ocasiones demasiado obvia e imprecisa que puede ser interesante como un primer acercamiento al género. *Curso de novela gráfica* es un superfluo estado de la cuestión acerca de las posibilidades creativas de escribir y dibujar tu propia obra, un texto sin pretensiones que peca de simplismo y que puede crear una falsa sensación de autocomplacencia en el lector más condescendiente pero que sin duda alerta al crítico acerca de sus múltiples carencias.