

Breve Manual del Cuentacuentos: **EL CÓMIC**

Trabajo de Fin de Grado
Grado en Bellas Artes - Universidad de Sevilla
4º curso

Julia Bellerín Reyes

Título: Breve Manual del Cuentacuentos: El Cómic

TRABAJO DE FIN DE GRADO
Grado en Bellas Artes - Universidad de Sevilla
4º curso

Autoría: Julia Bellerín Reyes
Tutor: Joaquín González González
Vº. Bº. DEL TUTOR



ÍNDICE

Introducción	7
La idea	11
Personajes: Protagonista vs Antagonista	15
Worldbuilding o construcción de mundos	25
Narrativa. Estructuras y ritmos	29
Guion y storyboard	37
Composición de las páginas	43
Texto	49
Concept Art. La narrativa de lo visual	53
Conclusiones	61
Bibliografía	65
Webgrafía	67
Filmografía	71
Listado de imágenes	75



INTRODUCCIÓN

"Todo arte y toda investigación científica, lo mismo que toda acción y elección parecen tender a algún bien; y por ello definieron con toda pulcritud el bien los que dijeron ser aquello a que todas las cosas aspiran"

(Aristóteles, *Ética a Nicómaco*, libro 1,1).

Desde tiempos inmemoriales, el ser humano ha buscado respuestas a la pregunta "¿en qué consiste vivir?" por medio de las cuatro sabidurías: ciencia, religión, filosofía y arte. ¿Qué mueve toda producción, acto o elección? Todas las acciones tienden a un fin, pero no todos los fines son iguales, los fines en la ciencia difieren de los fines en las artes. Estos fines a menudo son subordinados de fines mayores, por lo que cabría preguntar: ¿Existe un "fin último"? ¿Un "bien autosuficiente"? ¿Un fin común a todos los seres humanos? Aristóteles plantea que podría ser la felicidad, pero ¿qué es la felicidad? Para unos puede ser poseer una gran riqueza, para otros el placer, para otros el conocimiento. Ante esta pluralidad, lo único que podemos hacer individualmente es conocernos a nosotros mismos.

El objetivo de este trabajo es servir de apoyo para aquellos que, por medio de la vía de las artes, concretamente del cómic, pretenden llegar a un "bien" contando historias. La necesidad parece inherente a la naturaleza humana, ya sea por puro entretenimiento o con la intención de transmitir unos conocimientos, el ser humano narra, emociona, influye en los demás y revive acontecimientos pasados, generando una identificación que resulta placentera: nos encanta contar historias sobre nosotros y que alguien las escuche. Vivimos no en la era digital, sino en la era del entretenimiento; ahora más que nunca disfrutamos de cine, videojuegos, películas, novelas, series, animación, cómic... y cada vez son más los jóvenes artistas que dan rienda suelta a su ima-

ginación y necesidad de expresarse por medio de una de las artes plásticas más reconocidas pese sus pocos años de existencia. En otras palabras, el fin de este trabajo no es otro que el de ser una guía para los artistas que buscan hacer un cómic y carecen de los conocimientos base necesarios para ello, viendo uno tras otro los elementos que lo componen de forma ordenada, desde el primer paso hasta el último.

Analizaremos los aspectos más esenciales para la creación de un cómic, desde el nacimiento de la idea hasta la estructuración de las páginas; veremos qué hace a un buen villano, cómo una misma historia puede contarse de mil maneras y hasta cómo crear un universo desde cero. Revisaremos algunas de las historias más icónicas de los últimos años, algunos manuales de guion y los métodos más efectivos en el mundo del *concept art* para la creación de personajes. Nos basaremos tanto en manuales y consejos de profesionales del cine o cómic como en la experiencia personal de una servidora, adquirida tanto a través de un ciclo de realización audiovisual como por medio de años de formación autodidacta mediante manuales y las enseñanzas del más popular maestro del siglo XXI: internet. En definitiva, daremos las bases necesarias para que incluso el más novato pueda ponerse a trabajar desde ya en su propia felicidad.



LA IDEA

Hacer un cómic es un trabajo duro y solitario, pero nada por lo que merece la pena luchar es fácil. Dar con una buena idea, una idea que enganche, es el primer paso, debemos ponernos como meta encontrar algo que por la sinopsis atrape al lector. Si puedo aportar un poco de luz al terreno a la hora de buscar esa premisa ganadora, es rogando que cuentes esa historia que necesitas sacar de tu cabeza, aquello en lo que piensas antes de ir a dormir y con lo que te despiertas por la mañana. Creo con firmeza que los mejores narradores son los que tienen una historia que narrar, tan sólo hay que ver la pasión con la que algunas personas hablan de sus sueños, de sus experiencias pasadas, de sus aficiones; en todo grupo de amigos hay alguien que, por su manera de expresarse, por la pasión con la que habla de lo que ama, destaca sobre el resto, y ahí veo cierto talento para ser un *storyteller* de éxito. Esto no quiere decir que para ser un buen narrador sea necesario nacer con ese carisma innato o habilidad para comunicarse, ni mucho menos, la habilidad de contar historias es, como todo, algo que puede aprenderse y entrenarse, y existen una serie de pautas que, aunque no aseguran que tu obra sea el próximo un *bestseller*, si llevan tu potencial y el de tu historia al máximo, en eso, de hecho, consisten las siguientes páginas.

Hay algo que tienen todas las grandes historias en común, y es que pueden ser entendidas por el más simple humano. Son historias que hablan de la condición humana, de necesidades básicas como el sentir que se pertenece a alguna parte, proteger a tus seres queridos o simplemente sobrevivir. Independientemente del medio con el que se narren esas historias (cine, cómic, novela...) llegan al corazón de las personas por tratar temas con los que cualquiera podemos sentirnos identificados. Todos los seres humanos comprendemos el orgullo de *Mulán* en la película del mismo nombre cuando toda China e incluso el emperador se arrodillan ante ella, o la rabia de Clyde Shelton en *Un Ciudadano Ejemplar* cuando no hay justicia tras la muerte de su familia. Tanto la necesidad de mostrar nuestra valía como la necesidad de lograr un desenlace justo para nuestra situación, son sentimientos pro-

pios de los humanos que permiten al espectador identificarse y sentir aprecio por los personajes. Te invito a hacer el ejercicio de pensar en tus películas favoritas y dar con esa necesidad vital por la que luchan todo el filme.

Una buena forma dar con esa idea ganadora es revisar qué es aquello que hace que nuestras películas favoritas sean las que son, así como pensar por qué no nos gustan otras cuantas. ¿Qué debería modificarle a esta película para que me gustara? A veces es más fácil evitar un mal ejemplo que seguir uno bueno, en cualquier caso, analizar las premisas de nuestra lista de novelas, cómics o películas preferidas nos harán conocernos mejor a nosotros mismos, y esto a su vez nos permitirá comprender qué es aquello de lo que hablamos con pasión.

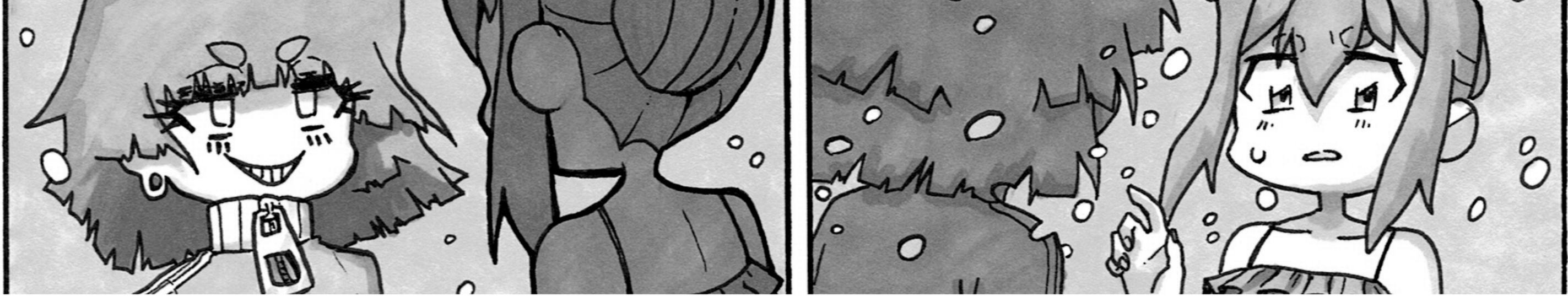
Hace unos años una de mis profesoras en la carrera nos encargó la tarea de hacer un póster de película basado en un cuento popular, reinterpretándolo con escenarios de Sevilla; a su vez nos hizo una recomendación que hasta la fecha me parece de los mejores consejos que se le puede dar a cualquier creativo: descarta la primera opción que se te ocurra, y la segunda, y la tercera también, porque todo el mundo habrá llegado a las mismas conclusiones que nosotros. Nuestra tarea es darle cuantas vueltas sean necesarias para hacer de una idea común, corriente o incluso cliché, algo único y nuevo. Porque no, no creo que los clichés en sí mismos sean algo malo, muchas veces la originalidad en una obra no se encuentra en la premisa, sino en la forma de narrarla, y por mucho que pueda dolerle a Vladimir Propp, el considerado por muchos el padre de la narratología moderna, que todas las historias ya hayan sido contadas no es algo malo, ni baña a todas las historias actuales de falta de originalidad (signifique lo que signifique eso a día de hoy).

En el texto de John Vorhaus, *Cómo orquestar una comedia* (J. Vorhaus, 1994: 15), —un manual lleno de recursos para escribir los mejores gags— trataba un tema a considerar fuese cual fuese el tono de nuestra obra, y era a grandes rasgos perder el miedo al fracaso. Habla de la “regla del nueve”, la cual dice que por cada diez chistes que escribas, nueve de ellos no serán buenos. Lejos de pretender desalentar al guionista de turno, pretende liberarlo de la enorme carga que supone el fracaso. Propone olvidarnos del éxito, porque cuando esperas lograrlo empiezas a tener miedo a fracasar, de forma que si dejas de lado las altísimas expectativas dejas de tener algo que perder. Si sólo una de cada diez ideas va a funcionar, eso nos obliga a generar una

enorme cantidad de ideas, tantas que llegado cierto momento el fracaso se vuelve esencial para llegar al éxito, además de reforzar un ritmo de trabajo más alto y una mejor capacidad de generar buenas ideas.

Junto a la propuesta de Vorhaus, ahí va mi último consejo: busca opinión sincera. Cuéntale tus ideas a amigos, conocidos y desconocidos. Haz una sinopsis, cuéntala, y observa si desvían la mirada, si fruncen el ceño o si alzan las cejas sorprendidos, pregunta qué puedes hacer para mejorar y, al siguiente que preguntes, preséntaselo con todos los arreglos hechos.

En cualquier caso, sea lo que sea de lo que vaya a ir tu historia finalmente, ten presente lo que hemos visto: que debe ser algo entendible para cualquier persona, que no sea tu primera idea y, sobre todo, que sea algo por lo que merezca la pena todo el tiempo que deberás emplear en ella a continuación. Este paso es el más difícil, no sólo por ser el primero sino también porque condicionará todo lo que venga después. Recuerda: los mejores narradores son aquellos que tienen una historia que narrar.



PERSONAJES: PROTAGONISTA VS ANTAGONISTA

Resulta prácticamente imposible pensar en una película, novela o cómic sin personajes, incluso marcas conocidas recurren a mascotas para promocionar sus productos. Pensamos en *Naranjito* y automáticamente se nos viene a la mente el recuerdo de la Copa Mundial de Fútbol organizada por España en 1982; vemos por la calle a un perro de la raza basset hound y lo relacionamos en seguida con *Rastreator*. En Japón empresas, fuerzas de seguridad, eventos, etc. cuentan con mascotas con las que se promocionan, incluso cada prefectura tiene una y se realiza cada año el concurso *Yuro-chara* en el que se vota por la más popular.

Las historias terminan siendo recordadas más que por los sucesos por los personajes, es por ello que el segundo punto más importante a tratar a la hora de planificar nuestro cómic son éstos, necesitamos un vehículo con el que empezar a darle forma a esa idea que nos ronda la cabeza. Ciertamente muchos inician con un personaje y a partir de él dan con la idea general, yo particularmente considero más fácil saber de qué queremos hablar primero y luego construir todo de manera que se acomode a lo que necesitamos. Nuestros personajes, en especial el protagonista, deberán ser dotados de profundidad emocional, un pasado que los defina y unos propósitos o sueños, ser capaz de dar con todo esto hará que prácticamente se escriban solos. Será una vez tengamos su mundo interior construido que nos pararemos a dotarlo de una apariencia distintiva, pero por el momento vamos a centrarnos en lo primero.

Durante varios años escribir una ficha para cada personaje me ha

resultado de lo más útil, como digo, conocer a tu personaje hará que ellos mismos te cuenten lo que va a pasar sin tener que darle demasiadas vueltas, sabrás cómo va a actuar en según qué situaciones de acuerdo a su personalidad, gustos, prejuicios... Por ello voy a dejar a continuación una lista con las que considero las preguntas más interesantes para hacerte por cada personaje, o al menos los principales:

- ¿Cuál es su motivación?
- ¿Cuál es su principal fuerza? ¿Y su debilidad?
- ¿Cuáles son sus cosas favoritas? ¿Cuáles detesta?
- ¿Cuál es su principal miedo?
- ¿Tiene algún hábito recurrente?
- ¿Qué hay de su familia?
- ¿Cómo describirían al héroe sus padres?
- ¿Dónde nació y dónde vive ahora?
- ¿Qué opina del lugar donde vive?
- ¿Tiene algún prejuicio?
- ¿En quién confía ciegamente?
- ¿Está enamorado? ¿Casado o comprometido?
- De poder hacerlo, ¿qué consejo le darías a tu héroe?

Pensar la ficha como una entrevista es otra alternativa, nuevamente hablar con algún conocido y que te pregunten por un personaje es una forma de dar con esas partes donde falta profundizar o coherencia. Ahora bien, no será necesario que toda la información que planteemos en esta ficha la reflejemos en nuestro cómic, esto está hecho más que nada para que nosotros tengamos claro de quién estamos hablando, únicamente contaremos lo que consideremos que es necesario o que aporta a la historia. De igual manera, si ves que un personaje podría desaparecer de la historia y ésta continuaría igual, deshazte de él.

Realmente, la gran pregunta que debes hacerte sí o sí, que no debe faltar quieras o no rellenar esta ficha, es la primera. Un personaje es lo que desea, todo protagonista que se precie tiene una meta que alcanzar, generalmente coincide con la idea general de nuestro cómic, y, nuevamente, es una necesidad básica como el encontrar su sitio en el mundo o proteger a su familia. Ante todo, tenemos que evitar que nuestro protagonista sea un protagonista pasivo, debemos dejar claro



Figura 1

desde el primer momento qué desea y por qué lo desea, y debemos insistir en esa idea constantemente, que cada palabra que diga, cada acción que realice sea para llegar hasta ese sitio donde quiere estar. Él debe ser quien busque la aventura, comúnmente encontramos casos de protagonistas que, sin mover un dedo, se ven envueltos en toda clase de situaciones que, convenientemente, lo llevan hasta la meta. Esto, además de ser aburrido y poco creíble, es injusto; es darle un trofeo sin haber corrido la carrera. Un protagonista va a la aventura y motiva al resto para seguirle.

La mejor manera de hacer el recorrido interesante es tratar de poner la situación del protagonista desde lo más bajo posible, por ejemplo: tenemos un héroe que pretende encontrar un grupo de gente al que considerar familia, siempre ha estado sólo y desea con todas sus fuerzas pertenecer a alguna parte. Podríamos hablar de él como un personaje encantador, que allá donde va conmueve a todo el que conoce, pero sería cuanto menos aburrido, ¿qué trabajo le iba a costar a alguien así dar con gente que le quiera? Ninguno en absoluto, es infinitamente más interesante ponerlo en la situación más baja posible, contarle como un personaje iracundo, con una enorme falta de empatía y cabezota hasta decir basta, para que conforme conozca a otros personajes a lo largo de la historia su carácter se vaya moldeando hasta ser merecedor de esa familia que tanto desea. No me extrañaría en absoluto que conforme leyeras esto, tuvieras en mente alguna historia que ya conocieras. Algunas que cuentan algo por el estilo son *Lilo & Stitch* o *The LEGO Batman Movie*. Y esto es lo interesante de contar historias, que lo importante a veces no es ni siquiera el contenido, sino la forma que se le da a éste.

Como ya hemos dicho, deberemos insistir en lo que nuestro protagonista más desea en el mundo, y con esto no quiero decir que debemos forzar un diálogo con cualquiera constantemente donde diga: "¡Mi sueño es formar una familia!", basta con poner una escena donde el protagonista observe con envidia las otras familias felices. Y es que la clave está en el subtexto, es decir, por lo que los personajes dicen de forma indirecta. Realmente con evitar diálogos forzados para explicar parte de la trama es más que suficiente, evitar esta clase de conversaciones es imperativo:

—Mamá, ¿por qué no podemos ir al zoológico?



Figura 2

—Ya sabes lo que opina tu padre de esos sitios, ¿verdad?

—Sí... Que son crueles...

—Exacto, papá es muy estricto con este tema

En lugar de presentarnos al personaje del padre como un amante absoluto de los animales, se recurre a un diálogo forzado para cumplir dicha tarea. Es el padre de la niña, sabe de sobra cómo es y por qué motivos. El cómic cuenta con la ventaja sobre la novela de que podemos contar con las imágenes para narrar sin hacer uso de la palabra, el propio Hitchcock comentaba cuando le preguntaban acerca de su opinión por las escuelas de cine que estaba de acuerdo, siempre y cuando a los alumnos se les obligase a hacer películas únicamente en cine mudo. Aplicar esto al cómic, a tratar de contar un suceso sin palabras, nos fuerza a transmitir algo con la imagen. Una lluvia cayendo tras un desamor es una forma de decir "esta situación es triste", un amanecer tras el héroe puede significar un "he renacido, ahora soy otro yo totalmente nuevo y mejorado". Llenar una habitación de trofeos de diferentes deportes es una forma mucho más interesante de decirnos que un personaje es atlético. Hay mil formas de contar una misma cosa, la idea está en hacerlo de la manera más interesante posible, e incluso si decidimos a hacerlo por medio de la palabra, debemos dotar a nuestro personaje de su propia voz, y con esto quiero decir que seas capaz de distinguir a tus personajes únicamente por la forma en la que hablan. Pongamos de ejemplo la película de Disney, *Hércules*, ¿crees que si dejase escrito aquí un par de frases serías capaz de distinguir a qué personaje pertenecen? Ante un problema, no van a reaccionar igual Hades, Megara o Filoctetes, ni siquiera van a contestar igual si les preguntas cómo les ha ido el día. Trata de escribir un diálogo entre dos de tus personajes y pídele a un amigo que averigüe quién es quién. Si eres capaz de diseñar un grupo de personajes reconocibles incluso sin su aspecto físico, felicidades, vas por buen camino. La forma de hablar de un personaje puede darnos ideas sobre su personalidad, sus sueños o sus miedos.

Llegados a este punto ya deberías tener una idea más o menos formada de tu protagonista, que va a ser quien cargue con la trama a sus espaldas. Es ahora cuando debemos plantearle un desafío, es en este momento que debemos introducir al antagonista. Antes que nada,



Figura 3

FIN

aclarar que un protagonista no es necesariamente un héroe, y de igual manera un antagonista no tiene por qué ser un villano. Si nos ceñimos a las definiciones un antagonista es aquel que actúa de manera contraria y opuesta a otra, un personaje que se opone al protagonista en el asunto principal de una creación artística. Por otro lado, villano es aquel que actúa o es capaz de actuar de forma ruin o cruel, es por esto que veo necesario hacer la distinción, podemos por ejemplo narrar la historia de un villano que es el protagonista y un héroe que es el antagonista. En la película *El Emperador y sus locuras* el personaje de Kronk juega el papel de antagonista durante una enorme parte de la cinta, sin embargo, difícilmente lo podríamos catalogar de villano, constantemente demuestra que tiene buen corazón y actúa amablemente con todos los personajes; todo esto frente al Kuzco del inicio, un emperador egoísta y narcisista que lejos está de ser un héroe. Tal y como dice John Rogers:

"You don't really understand an antagonist until you understand why he's a protagonist in his own version of the world."

(R. Aukes, 2018: 13)

La construcción del antagonista no es muy diferente, debes responder a la pregunta de por qué se opone al protagonista, qué quiere conseguir y qué está dispuesto a sacrificar para lograrlo. Por lo general pueden ocurrir tres cosas (Figura 4):

- Que el antagonista sea lo que le impida al protagonista llegar a su destino.
- Que el protagonista sea quien estorbe en el camino del antagonista
- Que ambos luchen por llegar una misma meta.

En el tercer caso encontramos que el antagonista es una antítesis del protagonista, la otra cara de la moneda, el Moriarty de Sherlock o el Joker de Batman. Puede ser muy interesante enfrentarlos por una misma meta pero que cada cual decida acometer el camino con moralidades y artimañas completamente opuestas. En cualquier caso, debes plantearle un objetivo claro, esta será la forma de no hacer un antagonista olvidable y conseguir que la gente empatice con él. Y con un objetivo claro no me refiero necesariamente a que desee dominar el mundo, a que desee más poder que nadie; un excelente ejemplo

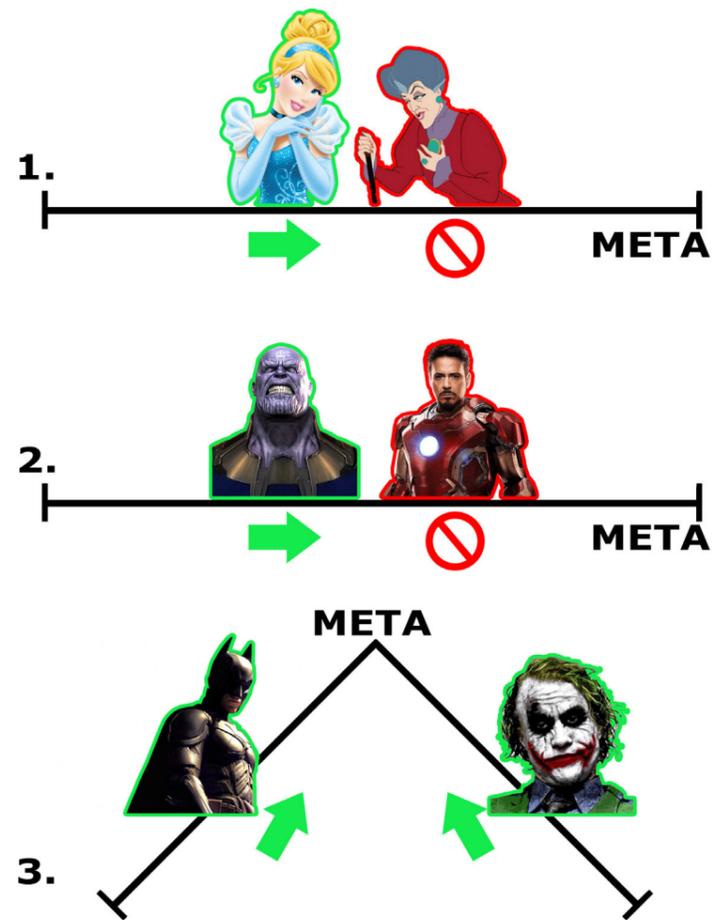
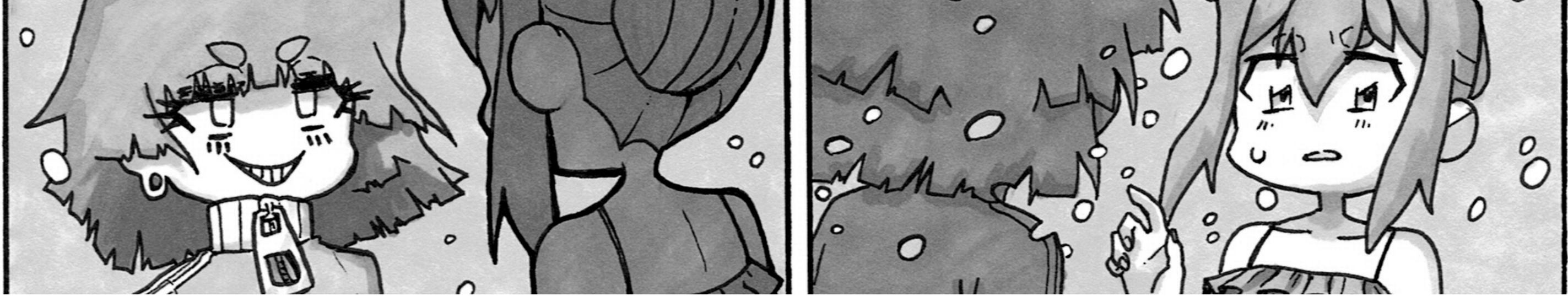


Figura 4

de villano con un objetivo tan mundano como el de cualquier protagonista, es el del personaje de Loki en las películas de *Thor*, que lejos de ser un villano de manual como lo sería años más tarde Malekith en la segunda entrega de la saga, *Thor: Un Mundo Oscuro*, lo que busca y por lo que lucha, llora y hasta se sacrifica, es ni más ni menos que el amor y la aprobación de su padre, Odín.

Hacer un villano olvidable no es necesariamente un pecado, pero ponerle las cosas difíciles a nuestro héroe siempre va a ser muchísimo más interesante, es por eso que, a la hora de evaluar la escala de poder de cada uno, recomiendo cederle siempre un poco más de poder al antagonista. El personaje debe ser un desafío, debe suponer un reto para el protagonista, que parezca imposible como parecía imposible que un par de hobbits salvaran a la *Tierra Media*. Permitidle ganar, aunque sea una única vez, dadles el poder suficiente para que el protagonista cada vez lo tenga más y más complicado, para hacer del camino una cuesta arriba y no una línea recta. De igual manera, procurad que ese poder que lo caracterice y que lo ponga por encima del héroe no sea algo tan banal como mayores ejércitos que dominen el universo y dobleguen a la raza humana, de hecho, rara vez los mejores villanos se caracterizan por esto. Su poder puede radicar en la inteligencia, en la capacidad de manipular emocionalmente a las personas, en la mentira.

En general, todo lo que es recomendable para crear un protagonista es también recomendable para crear un antagonista, o personajes secundarios. Lo mejor es empezar con una idea general e ir especificándola, ya habrá tiempo de documentarnos, de aclarar las diferencias culturales o físicas entre todos ellos. Lo primordial es hacer personajes redondos que sean capaces de crecer y llegar al público, que refuercen la idea que necesitamos contar.



WORLDBUILDING O CONSTRUCCIÓN DE MUNDOS.

El mundo donde transcurre nuestra historia es mucho más que sólo un mundo, es donde los personajes han nacido, es lo que los ha hecho tal y como son, es donde van a vivir y a crecer. Es por lo tanto necesario conocer el universo en el que se mueven de antemano. Al igual que con la ficha de personajes pasada, crear una ficha para nuestro mundo nos ayudará a entender mejor nuestra propia obra, y es también probable que en la construcción de éste surjan conflictos e ideas que puedan acabar convirtiéndose en parte esencial de la historia o una subtrama, por ejemplo, presentar que existen varias razas podría dar pie a que hubiese conflictos entre ellas. Así, voy a hacer una breve lista de todas aquellas cosas que considero esenciales a la hora de crear nuestro mundo:

Cosmología:

¿Forma parte de un sistema planetario el mundo donde viven tus personajes? Si hablamos de una historia del estilo *Star Wars* tener esto presente es fundamental. ¿Qué mueve las mareas? ¿Se iluminan igual las ciudades por la noche que como ocurre en nuestra Tierra? ¿Cómo son las estaciones? Puede que tu historia ocurra en un pequeño planeta congelado alejado de toda estrella, esto cambiaría radicalmente los diseños de los personajes.

Ciencia y magia:

¿Existe la magia en tu mundo? Las ciudades por la noche se pueden iluminar por bombillas, criaturas mágicas, conjuros... ¿Cómo de evolucionada está la tecnología? ¿Viene la magia del ambiente, de las personas o de otra parte? No va a ser igual el aspecto y forma de ver el mundo de un druida que canaliza la magia de la naturaleza que la de un hechicero que ha nacido con el don de la magia y la usa como el que usa un lápiz.

Cultura:

¿Cuántas razas hay y cómo se llevan entre ellas? ¿Cuál es el modelo de familia? ¿Tienen festividades como la Navidad? ¿Creen en algún dios? ¿De qué temas de conversación está mal visto hablar en la mesa? ¿Se saludan dándose un apretón de manos, una reverencia o dos besos? ¿Cómo ha cambiado la estética o los cánones de belleza por los siglos? ¿Qué hay de la sexualidad? ¿Cuál es el modelo de hogar ideal para el ciudadano medio? ¿Están bien vistos los matrimonios concertados? ¿Cuál es su sistema de gobierno actual? ¿Está mal vista la esclavitud? ¿Qué opinan los ciudadanos de sus líderes? ¿Cómo son las escuelas donde se forman?

Historia:

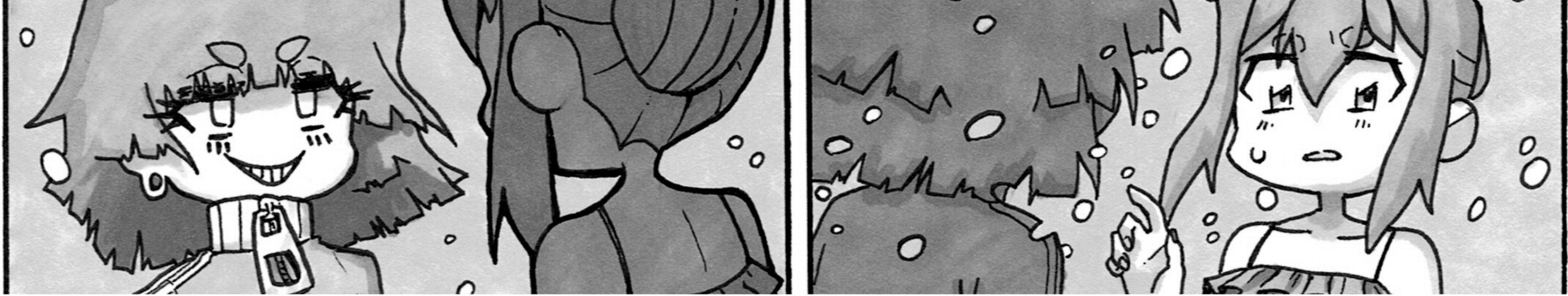
¿Hubo una gran guerra? ¿Se cuenta el pasado mediante el arte, la arquitectura o monumentos en honor a un héroe pasado? ¿Aprendieron de sus errores? ¿Algún accidente cambió el rumbo de una nación? Este tipo de detalles, los azarosos o ilógicos, dotarán de verosimilitud a nuestro mundo, y es que es común que ciertos acontecimientos ocurran por un toque de buena o mala suerte.

La gran mayoría de estas preguntas están enfocadas a crear un mundo de ficción, pero en el caso de que quieras contar una historia sobre seres humanos como tú y como yo, sigue siendo conveniente que analices en qué momento de la historia de nuestro mundo cuentas

la historia y por qué. Quizás tu obra sea de misterio y no te interese que los personajes puedan comunicarse mediante mensajería instantánea, entonces centra la historia antes de que se inventasen los teléfonos móviles o las cabinas telefónicas. O puede que todo transcurra en esta Tierra pero que exista cierto tipo de magia, la cual vas a tener que explicar para que sea verosímil.

Y es que al final la clave está en la verosimilitud, que no es lo mismo que el realismo. No es realista cuando un dibujo animado cae desde una gran altura y resulta ileso, aplanado como un folio, sin embargo, es verosímil: lo raro sería que muriese salpicando sangre por todas partes, o al menos no sería realista en ese universo donde esa no es la norma. Establece desde el principio de la obra qué cosas pueden ocurrir y cuáles no, por las cuales yo como lectora pueda suspender mi incredulidad para meterme en la fantasía sin sentir que me están engañando. Por ejemplo, no creo que los hombres vuelen, pero puedo creerme que Superman lo haga.

Finalmente, y una vez más, procura que no sean tus personajes los que nos expliquen el mundo de manera forzada, no les hagas decir lo que tú necesitas contar, por ejemplo, sería extraño tener a dos amigos hablando y que uno le explique las tradiciones de su propia ciudad al otro.



NARRATIVA. ESTRUCTURAS Y RITMOS.

Con toda esta información ya podríamos tener definido el argumento de nuestra historia, la historia contada a grandes rasgos, o lo que viene a ser lo mismo: cómo empieza, qué pasa en el medio y cómo termina. Muchos guionistas comienzan por el final, bien porque necesitan de éste para construir todo lo que va en medio o bien porque desean ese final y es más cómodo construir desde ahí. Aristóteles en su Poética definía una estructura de tres actos que ha perdurado hasta nuestros días: planteamiento, nudo y desenlace (Aristóteles, 1974: 10). En el planteamiento presentamos los hechos, las motivaciones de nuestros personajes principales, los antecedentes... Y sucede un hecho que cambia por completo el rumbo de la vida del protagonista: el "detonante" o "punto de giro", "giro de tuerca" o "plot twist". En el segundo acto, el nudo, el protagonista se ve obligado a superar una serie de obstáculos que se le aparecen por el camino, ocurren los hechos principales y finaliza con un segundo "punto de giro", que es el momento del clímax de la historia donde nuestro protagonista parece hacer perdido definitivamente, es el momento más desesperado de su viaje. Finalmente llegamos al tercer y último acto, el desenlace, donde el protagonista encuentra la manera de superarse y se enfrenta al antagonista cara a cara. Esta es la estructura base de toda historia, ya sea tu cómic un drama o una comedia.

Lo más difícil suele ser rellenar los huecos entre un acto y otro, para esto tener escritas unas buenas fichas de personaje nos puede resultar de ayuda. ¿Estás atascado y no sabes a dónde dirigir a tu personaje? Pregúntale, sabes lo que haría y lo que no haría debido a su personalidad y experiencias pasadas. A veces es más fácil ir restando

opciones hasta dar con la acertada, piensa en todo lo que no podría pasar para encontrar el camino ideal, aprovéchate de las particularidades del mundo que has construido, de los personajes secundarios que acompañen al protagonista. Sobre todo, es importante que todo lo que tengas en mente lo escribas, personalmente me resulta muy útil escribir en pequeños papelitos las cosas que quiero que ocurran y luego las voy ordenando sobre la mesa o sobre un corcho: "Esto debería ir antes de esto otro", "para que pase esto debe ocurrir algo antes, mucho antes". Ata todos tus cabos, recuerda que toda acción tiene una reacción e intenta no dejar al lector con el ceño fruncido pensando "esto no tiene sentido", "esto sólo está puesto aquí porque era conveniente para la trama", planta semillas al principio que germinen cuando sea necesario, el mejor ejemplo que se me ocurre es el *deus ex machina* de *Blancanieves y los siete enanitos*. Cuando al final de la cinta el príncipe va a rescatarla con un beso de amor verdadero y la joven revive mágicamente, nos sentimos completamente estafados. ¿En qué momento se nos ha dicho que un beso podría despertarla? Disney resuelve este error en *La Bella Durmiente*, donde sí se nos explica que un beso podría despertar a Aurora. Si tan sólo se nos hubiese explicado al inicio que podría darse el caso de que los hechizos de la Reina Malvada se resolviesen con un beso, a nadie le habría sorprendido que un prácticamente desconocido besara a una mujer aparentemente muerta en el bosque.

Anteriormente hablábamos de Vladímir Propp, un antropólogo ruso que estudió en su *Morfología del cuento* los componentes esenciales en todo cuento popular ruso con el fin de identificar una estructura aplicable a todos, las conocidas como "las funciones de Vladímir Propp" (V. Propp, 1928: 37). El orden no suele alterarse y puede servirnos de guía para ordenar nuestra historia o tomarla como ejercicio, tratando de identificarlas en películas, en este caso vamos a tener en mente a *El Rey León* conforme enumeramos las funciones. Son un total de treinta y una, pero se pueden resumir en las siguientes:

- Ausencia. Un miembro de la familia/grupo al que pertenece el protagonista se marcha de casa.
- Prohibición. Hay una orden sobre el héroe.
- Transgresión de la prohibición. Aparece el antagonista o un esbirro.
- Fechoría. El antagonista daña a alguien de la familia.
- Aceptación. El héroe actúa y huye.

- Encuentro con un ayudante. Puede ser cualquier cosa, tiene información o un objeto que hará que el protagonista logre su objetivo. El ayudante puede ser bueno o malo.
- Prueba, para ver si el protagonista es digno de ese "objeto mágico".
- Recibir el "objeto mágico".
- Viaja hacia el Objetivo. Suele ser largo y lleva a un guía, que puede ser un miembro de la familia o el ayudante.
- Combate contra el antagonista.
- El héroe queda marcado por ese combate y derrota al villano.
- Reparación del daño inicial (punto 4).

En resumen, toda historia comienza con un protagonista que tiene una vida más o menos equilibrada, a veces tiene éxitos y a veces fracasa. Es entonces cuando de pronto un acontecimiento altera ese equilibrio, la realidad se torna positiva (se descubre que es heredero del trono de un reino muy lejano) o negativa (es separado de su familia y se ve obligado a aceptar trabajos temerarios). Este punto, que es el primer giro de tuerca y cierre del primer acto, es el "incidente incitador" que hace de su vida una cuesta arriba. Aristóteles recomendaba no hacer a nuestro protagonista perfecto, y es que es interesante que ese hecho que trastoca su vida sea provocado por él mismo y deba repararlo a lo largo de su viaje. La artista Emma Coats trabajó para los *storyboards* de la película *Brave*, y de esta experiencia sacó una serie de veintidós consejos a tener en cuenta a la hora de escribir nuestra historia. Uno de ellos es éste, una pequeña ficha que deberíamos ser capaces de rellenar con nuestra historia:

"Érase una vez un _____. Cada día _____, hasta que un día _____. Debido a esto, _____, hasta que finalmente _____."

Con toda esta información, podríamos dar por hecho el argumento, ahora podremos echar mano de una serie de recursos que refuerzan el mensaje de nuestra historia o, como mínimo, la hagan más interesante.

Cuando hablamos de narrativa nos referimos a la descripción de una serie de acontecimientos de forma que se pueda entretener a un espectador, lector u oyente. No existe una única forma de contar una

misma historia, existen multitud de estructuras narrativas, teorías literarias, teorías de cine, etc. que nos sirven para dar un toque distintivo a una obra.

Antes de entrar en materia conviene distinguir entre tiempo histórico y tiempo diegético, siendo el primero el momento histórico en el que ocurre nuestro cómic (por ejemplo, Sevilla en 2010) y el segundo el desarrollo narrativo de los hechos que se darían durante la obra. Lo más normal es hacerlos coincidir con el esquema aristotélico o el paradigma de Field (S. Field, 1984: 21), quien vuelve a hablar de tres actos al igual que el griego, pero siendo algo más estricto, llegando incluso a definir cuántas páginas debería durar cada uno de los actos. La alteración de estos actos va a ser lo que nos de una forma de contar la historia que pueda resultar más interesante a los ojos de nuestros futuros lectores. A continuación, voy a nombrar algunas de ellas, las que considero más adecuadas para explicar cómo una estructura narrativa diferente puede elevar nuestra historia de común a excelente:

Estructura polifónica.

Es aquella donde varias historias se entrelazan a mitad o al final de la obra, mayormente porque tratan un tema común. También se la conoce como "cine coral", Quentin Tarantino nos presta como ejemplo *Pulp Fiction*.

Estructura fragmentada.

Una misma historia se cuenta dando saltos diegéticos hacia delante o hacia atrás en el tiempo.

Estructura inversa.

Empieza por el final y da saltos hacia atrás para explicar qué ha ocurrido, es el caso de *Moulin Rouge*.

Estructura in media res.

La historia comienza en mitad de la acción y con un salto al pasado nos explican cómo hemos llegado hasta ahí. El ejemplo perfecto es el inicio de la película *El emperador y sus locuras*.

Figura 5



Figura 6

Efecto Rashomon.

La película del mismo nombre narra una historia desde el punto de vista y percepción de diferentes personajes, de manera que el espectador o tiene una versión objetiva de los hechos, se le permite sacar a él mismo sus propias conclusiones. La verdad es relativa.

En muchas ocasiones una mala historia puede ser salvada por una buena forma de contarla, o una buena historia puede convertirse en una historia excelente. La película *Ciudadano Kane* logró lo que hasta entonces no se había visto, que todos sus personajes recrean la historia de un mismo personaje principal, algo similar a lo que veríamos en un documental sobre una figura popular, salvo que esta era la primera vez que algo así se hacía en ficción.

Como veis, es todo cuestión de saber manejar y representar el tiempo y hacer buen uso de la elipsis. En el cómic el número de viñetas o la forma en las que éstas están colocadas puede influir enormemente al significado de la acción o las palabras de un personaje. En el caso de la figura 6, podemos ver qué pasa cuando añadimos

un par de viñetas:

1. Primero tenemos la Escena 1, donde el padre pregunta a su hijo si sabe algo acerca de las notas del colegio. Éste en seguida contesta que no, nada sospechoso, ¿cierto?

2. Veamos ahora la Escena 2, tras la pregunta, el chico se toma unos segundos para contestar y finalmente dice "no". Definitivamente hay algo sospechoso en esa pausa, ¡seguramente esté mintiendo!

El resultado es completamente diferente, pero también una misma escena con resultados similares puede representarse de mil maneras:

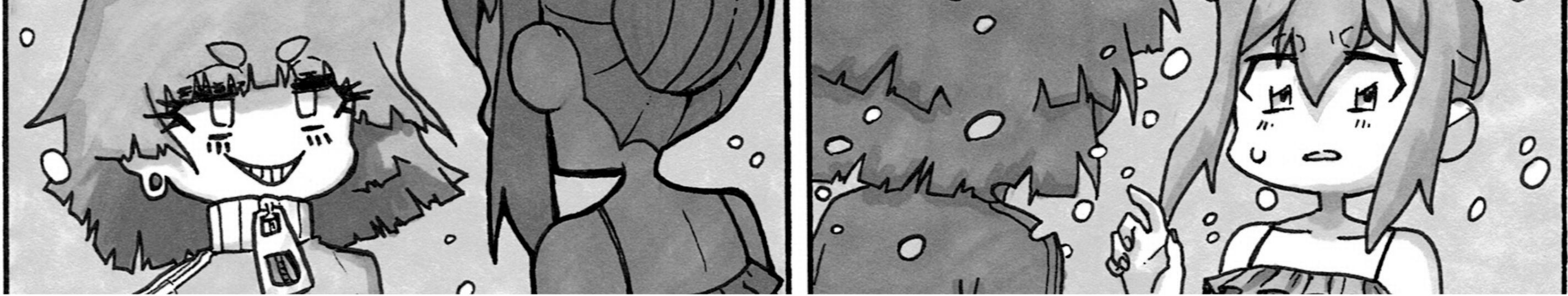
Imaginemos que debes dibujar a una chica llegando tarde a la escuela, lleva el uniforme del colegio y una tostada en la boca, sale de su

casa corriendo con su madre despidiéndola desde la puerta. Podemos afrontar esta situación de dos formas:

- Con una *splash page*, una página completa sin ninguna otra viñeta, con una única ilustración de ella corriendo con todas las características descritas anteriormente y un bocadillo que exclame "¡vuelvo a llegar tarde!"
- Plano a plano viendo cómo despierta con la alarma, cómo se viste con prisas, cómo se despide de la madre, cómo coge la tostada y, finalmente, saliendo por la puerta.

Ambas cuentan lo mismo, pero el ritmo es completamente diferente. ¿Cuál es más adecuado? Realmente ninguno es mejor que otro, todo depende de tu intención. Quizás no sea necesario para ti ver todo el proceso desde que se despierta y prefieras recurrir a una elipsis, o quizás te interese enseñar paso a paso todo lo que ocurre porque puedes aprovechar y contar cosas sobre el personaje, por ejemplo, mostrando su dormitorio lleno de pinturas y un caballete con un cuadro a medio pintar; esto nos dice "esta chica es artista" sin necesidad de un aburrido cuadro de texto o cartela diciendo: "Me llamo Elisa, soy estudiante de secundaria y soy pintora".

A veces alargar la acción es un error si no ocurre nada interesante o no pretendes decir nada, sino hay subtexto, pero puede darse casos como los que vemos en los animes japoneses. ¿Cuántas bromas hemos hecho sobre lo muchísimo que se tarda en meter un gol en *Oliver* y *Benji*? El tiempo es distorsionado con una intención artística, y es que, en cada pase, en cada chute a portería, el personaje puede estar reflexionando sobre lo que supondría ese tiro, sobre las miradas sobre él, sobre la lesión que le hizo perder el anterior partido. El cómic americano tiende a ir más al grano, mientras que las películas de Disney o los mangas tienden a explayarse con la intención de contar algo más. Ninguno es mejor ni peor, queda en nosotros decidir si nos conviene más detenernos y observar o ir al grano.



GUION Y STORYBOARD.

Ya tenemos la historia montada, cada acto y cada giro de tuerca está definido, sabemos qué pasa y cómo pasa, ahora lo que queda es escribir el guion y, posteriormente, dibujar el storyboard.

En este punto siempre recuerdo una conversación que tuve con un desconocido en una tienda de cómics hace varios años. El chico trabajaba en la tienda y pasaba solo gran parte del tiempo, así que cuando no había clientes pasaba el rato leyendo. Hablamos un poco, le dije que me gustaba dibujar cómics y él, que le gustaba leerlos, y que a la hora de decidirse sobre qué debía o no leer hacía lo siguiente: coger un tomo al azar, abrirlo por la primera página y leer. Si no le enganchaba, cerraba y pasaba a otra cosa. Él creía que una historia tiene que sentar unas bases fuertes desde el principio, que tiene que agarrarte desde el primer momento, y no puedo estar más de acuerdo. A día de hoy hago algo similar, empiezo a leer, si comienza con un cuadro de texto describiendo a los personajes o con el protagonista despertándose y/o teniendo una pesadilla, cierro y cojo otro. No tengo demasiado en contra de los clichés, pero sí creo que puedes aprovechar esas primeras páginas para decir algo más.

Anteriormente dije que todo aquello que no sirviese, era mejor descartarlo, pero siempre hay excepciones a la regla y la forma de empezar una historia es una de esas, el caso en el que estoy pensando es el de *Indiana Jones*, una película que comienza con carrera huyendo de una enorme roca que rueda hacia el protagonista. Todo lo que ocurre en estos primeros minutos no tiene relevancia en la historia, no sabemos nada de aquel lugar ni aporta a la trama. Cuando podríamos decir que la cosa empieza es en la universidad donde el protagonista da una clase, pero ¿realmente queremos empezar así? En el caso de *Indiana Jones* se ha puesto por encima de la necesidad el poner al espectador en situación, el decirle "de esto va la película". Si hubiésemos

quitado toda la primera escena, que realmente no aporta a la trama, y hubiésemos empezado con un profesor dando clase, cuando el espectador viese por primera vez al protagonista coger un látigo y dar saltos aquí y por allá, nos habría extrañado considerablemente. Algo similar pasa con la ya explicada primera escena de *El emperador y sus locuras*, se establece en los primerísimos minutos que tendremos magia y un narrador que nos contará cómo ha llegado hasta ahí, de manera que más adelante no nos resultará extraño ver a Kuzco transformado o deteniendo la cinta para romper la cuarta pared y narrar la historia como le plazca, porque, al fin y al cabo, lo que se nos cuenta es lo que Kuzco decide.

De igual manera, la forma de acabarla puede resultar crucial, muchos lectores se quedan con la última impresión así que debemos hacer un final justo y memorable. Algunos recomiendan que cuanto menos tiempo pase desde el clímax de la historia hasta el final, mejor, pero una vez más te invito a analizar las películas cuyos finales te apasionan y aplicar lo aprendido. Un recurso que suele funcionar es el conocido como "clavo en la pared" o "pistola de Chéjov", que básicamente sigue con la idea de que no se deben incluir elementos que sean innecesarios, se dice que, si aparece un clavo en una pared, al final de la historia el protagonista colgará un cuadro en él. Plantar una semilla no demasiado evidente, haciéndola pasar desapercibida y, al final, muestra la planta ya crecida.

Aclarado todo esto, empecemos a redactar el guion de nuestro cómic. Debemos tener en mente que debe ser claro, práctico y fácil de leer, y que pondremos la información técnica a la izquierda y las descripciones y diálogos a la derecha. Cada vez que pasemos a una nueva página de nuestro cómic, pasaremos también a otra página en nuestro guion, escribiendo primero en qué página estamos y cuántas viñetas tendremos. Hacemos un punto y aparte y ponemos "viñeta" y el número que le corresponda, seguido de una descripción de la escena, los personajes que van a aparecer, las emociones que tienen, etc. Aclaremos si el texto es de un personaje junto a sus emociones si es necesario o si es un cuadro de texto o cartela con alguna descripción o narración breve, que no llegue a tres renglones. Si se diese el caso de que tenemos demasiado texto, es mejor dividirlo en otro cuadro de texto más, lo mismo aplica también en los diálogos, es mejor tres bocadillos con poco texto que un solo bocadillo con demasiado. Si se

diera el caso de que un personaje hable, pero no aparezca en la viñeta, deberíamos aclararlo dejando escrito en nuestro guion un "OFF".

Un ejemplo:

PÁGINA #1 (6 viñetas)

VIÑETA 1. Plano general de la habitación de Elisa. Todo está desordenado, hay un cuadro a medio pintar en la esquina, el despertador acaba de sonar y ella despierta alarmada.

Elisa (gritando): ¡Aaah!

VIÑETA 2. Primer plano del reloj, son las 7:45 am.

Elisa (OFF): ¡Me he vuelto a quedar dormida!

VIÑETA 3. Elisa se viste a toda prisa, ni siquiera termina de cerrar la cremallera de su falda.

VIÑETA 4. Elisa está en la cocina poniéndose la mochila con su madre al lado, a quien besa en la mejilla.

Madre de Elisa: Toma, cómete la tostada por el camino

Elisa: ¡Sí mamá, te quiero!

VIÑETA 5. Elisa sale corriendo a la calle con la tostada en la boca, su madre la despide con la mano desde la puerta de casa.

VIÑETA 6. Plano general de la escuela, hace un día estu-
pendo.

Cuadro de texto: Instituto Velázquez, septiembre de 2019.

Cuando nuestro guion esté acabado después de mil cambios y revisiones que os pido que hagáis, es la hora del storyboard o guion gráfico. Mi recomendación es que los hagáis pequeños, personalmente me gusta dividirme un folio A4 en cuatro partes iguales y ahí dibujarlo. La idea es que al ser pequeños ahorramos tiempo no centrándonos en los

detalles, además así podremos ver toda la composición de un rápido vistazo por si necesitáramos algún cambio. La clave es enfocarlo como enfocariamos un *thumbnail* (boceto rápido en miniatura) para una ilustración: atendiendo a las grandes masas, el contraste entre ellas y cómo estas componen y dirigen al ojo. No debemos olvidar incluir los cuadros y bocadillos de texto, debemos plantear la composición de las viñetas contando con ellos desde el principio, así como con los efectos de sonidos, las onomatopeyas; dejarlo para el último momento podría obligarnos a tapar las ilustraciones y dificultar la lectura.

Un truco que me ayuda a plantear las escenas es dibujar un plano de planta sencillo de los escenarios donde vamos a pasar más tiempo, así como decidir dónde estaría el público si fuese una obra de teatro, esto evitará que nos saltarnos la "norma de los 180 grados" (Figura 7). Esta norma dice que cuando pasemos de una viñeta a otra, no debemos cruzar el eje de acción, de lo contrario el efecto resultante sería que la acción ha cambiado de dirección. Repite las composiciones de página tantas veces como veas necesario hasta que estés satisfecho, enséñaselo a un amigo y asegúrate de que la acción se entiende y no es redundante. Apóyate en tus conocimientos de planos, ángulos, color (si decidieras colorear tu cómic) y composición para crear escenas estéticas y memorables. Cada cambio de localización deberá venir acompañado de un plano general para presentar el escenario, las viñetas más importantes ocuparán más espacio, las batallas requerirán de ángulos espectaculares y, en general, la composición debe facilitar al lector recorrer el camino que estamos construyendo.

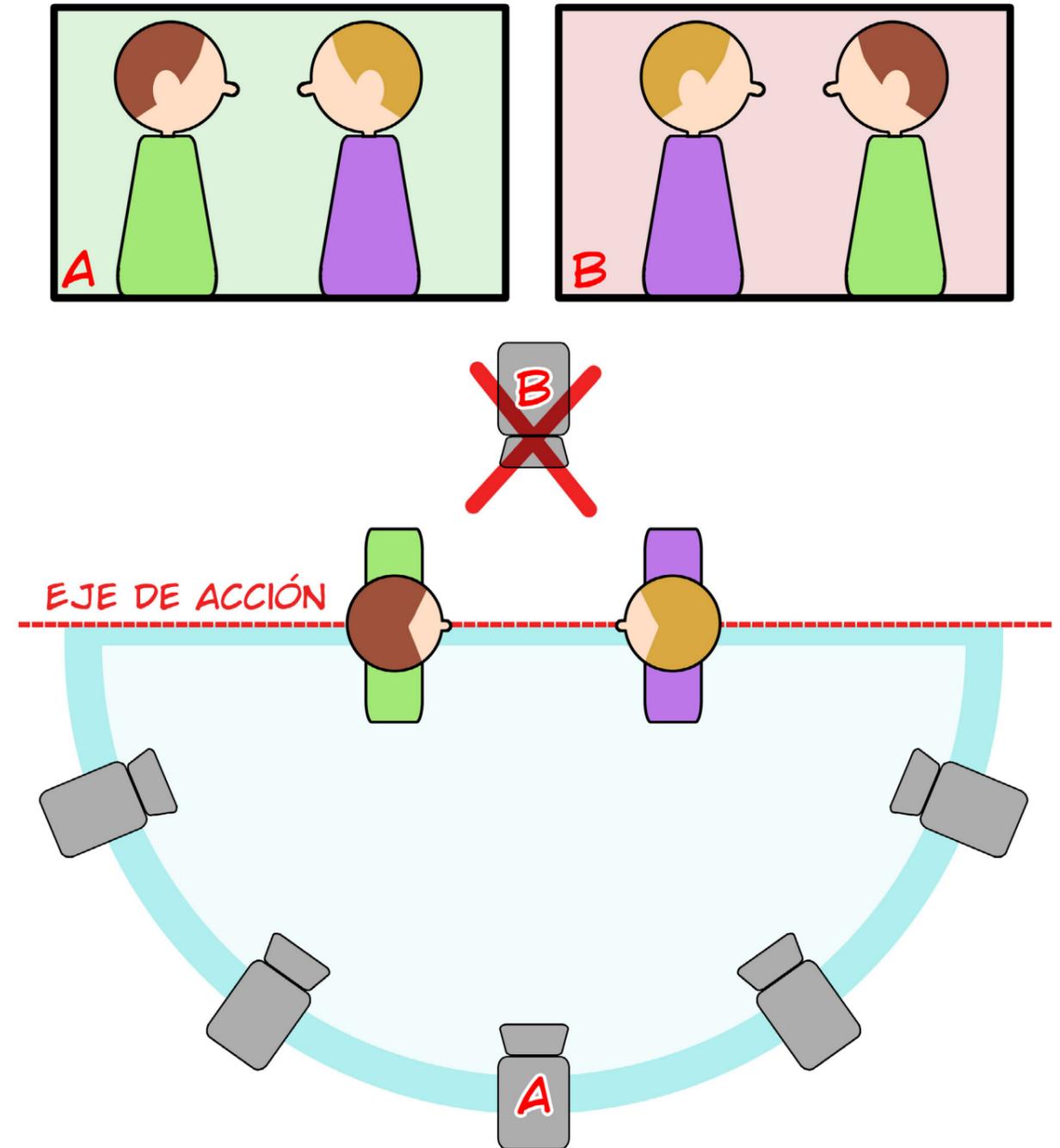
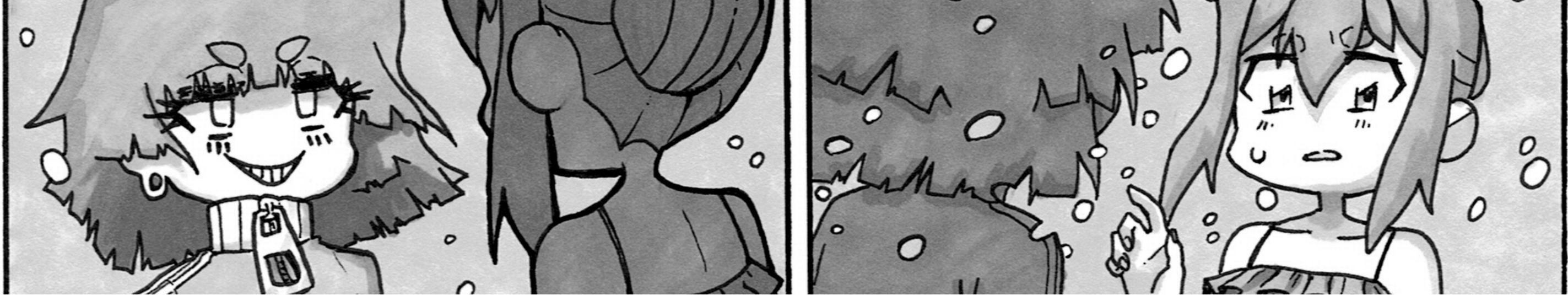


Figura 7



COMPOSICIÓN DE LAS PÁGINAS.

El cómic, a pesar de ser una disciplina artística con un periodo de vida muy corto, se presenta en tantos formatos como artistas encontramos, desde la grapa americana hasta el webcómic o los *yonkoma*, mangas de cuatro viñetas. Las decisiones con respecto a los aspectos formales de nuestro cómic se tomarán, como hemos venido haciendo hasta ahora, con una intencionalidad clara: reforzar nuestras intenciones como artista. ¿Vas a autopublicar tu cómic o quieres que cualquiera pueda leerlo desde su móvil? Según lo que decidamos, el aspecto de nuestra obra cambiará radicalmente, incluso manteniendo los mismos personajes y la misma historia.

La primera pregunta que debes hacerte es: ¿cómo quiero que se visualice mi obra, de forma online o física? Años atrás tuve la oportunidad de formarme fugazmente en cine y la primera pregunta que se nos planteaba era similar: ¿dónde va a reproducirse el vídeo final? No vas a utilizar los mismos planos para una película que va a proyectarse en cines que para un anuncio que va a verse en teléfonos móviles. Un gran plano general funciona excelentemente en cine, una gran pantalla permite ver sin ningún problema a los personajes dentro del plano, pero ¿y si el mismo vídeo se fuera a reproducir en un móvil? Difícilmente veremos nada en unas dimensiones tan pequeñas. Saber si nuestro cómic se leerá en un formato A4 o A5 influirá desde el nivel de detalle en nuestro dibujo hasta en el tamaño de la letra que utilicemos, debemos trabajar siempre con las dimensiones en las que se visualizará nuestro cómic en mente.

Las diferencias generales entre un manga, cómic americano o europeo radica en el tamaño final de la página, los márgenes y la sangría. Un cómic americano generalmente tendrá unas medidas de 168 x 258 mm, aunque también podemos encontrarlos con un tamaño B5, que es el mismo que se utiliza en las revistas japoneses que recopilan ca-

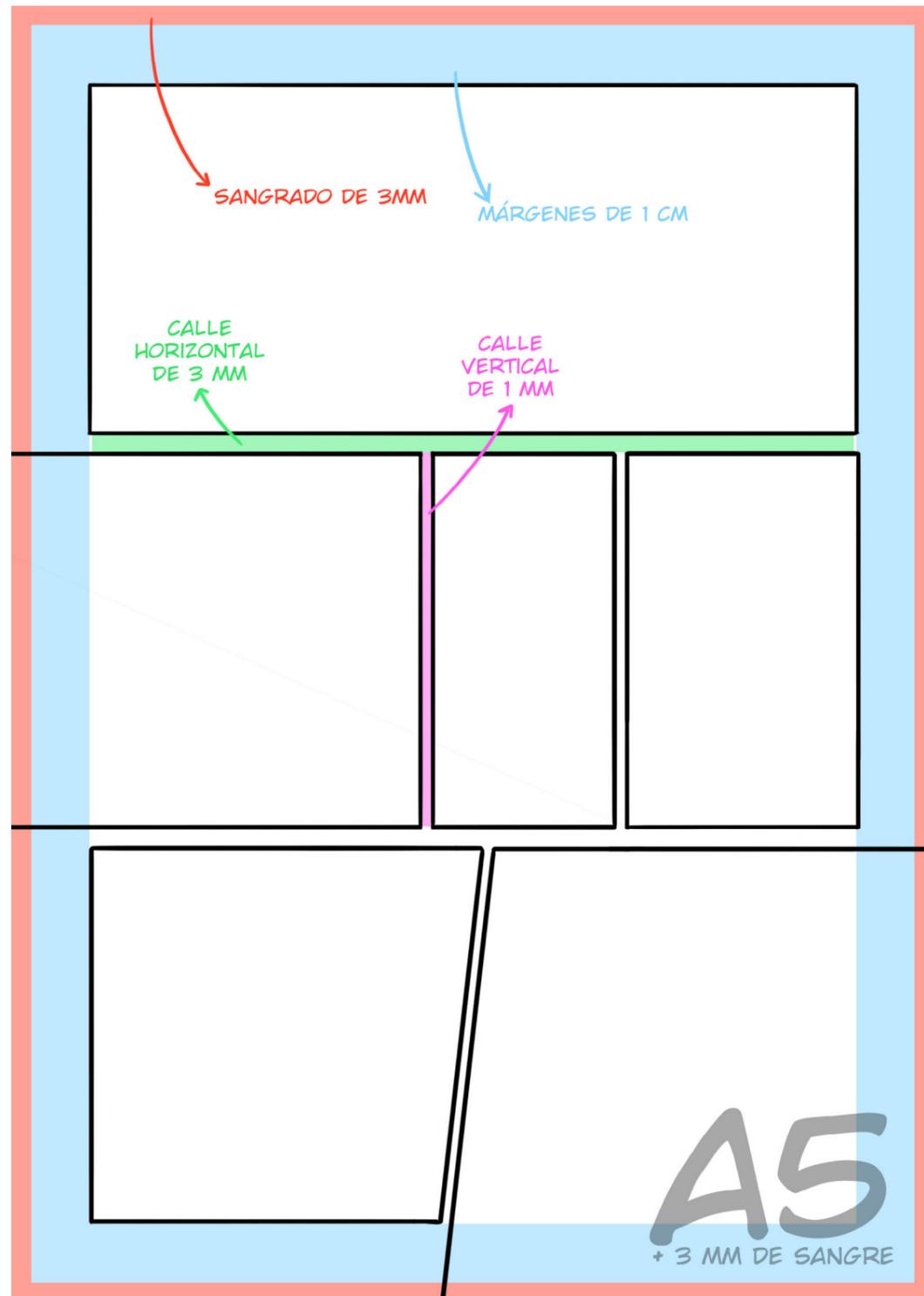


Figura 8

pítulos de mangas como puede ser el caso de la Weekly Shōnen Jump. Luego, estos capítulos se recopilan en tomos de manga con una medida de B6, algo más pequeña. Por otro lado, el formato europeo no es tan claro, pero se puede trabajar en DIN A4 o algo más grande, con una medida de 223 x 214 mm.

Si vamos a trabajar físicamente, es recomendable que lo hagamos en unas dimensiones más grandes de las que finalmente se verá reproducido nuestro cómic, o al menos jamás más pequeño. Si vamos a trabajar digitalmente, debemos hacerlo a una resolución entre 300 ppp (píxeles por pulgada) y 600 ppp, sería lo recomendable para cómics a color o en escala de grises; pero si vamos a trabajar en mapa de bits, entonces dejaremos una resolución de 1200 ppp (sería el caso de los mangas con tramas de puntos, donde no hay gamas de grises, sólo blancos o negros). Sean cuales sean nuestras dimensiones finales, deberemos añadirles entre 3 y 5 mm de sangre, esto se utiliza debido a que, al imprimir, la guillotina que corta varias páginas a la vez puede desviarse unos milímetros a un lado, dejando un antiestético margen blanco. Incluir medio centímetro de más, evitará errores en la maquetación final de nuestra grapa, fanzine o tomo.

Cuando decimos que una ilustración está "a sangre" queremos decir que el dibujo se extiende hasta el final de la página, saltándose los márgenes. Los márgenes (el espacio entre las ilustraciones y el borde de la página) son una guía para colocar las viñetas, su tamaño varía nuevamente en cada cómic, los mangas tienden a tener unos márgenes proporcionalmente mayores que los cómics europeos. Generalmente, cuando nuestro cómic va a ser impreso, dejaremos un margen mayor en las caras internas de la página, por ejemplo: la página a la izquierda tendrá un margen izquierdo (exterior) de 13 mm y un margen derecho (interno) de 14 mm; por otro lado, la página que queda a la derecha tiene un margen izquierdo (interior) de 14 mm y un margen derecho (exterior) de 13 mm. Es recomendable no colocar elementos importantes como textos en estos márgenes, en especial en las caras internas si pretendemos que nuestro cómic sea impreso.

Finalmente, el espacio entre viñetas se conoce como "calle", y su tamaño también va a gusto del consumidor. En el caso de los mangas, las calles que separan las viñetas horizontales, una al lado de otra, son más estrechas que las calles que separan las viñetas verticales, una encima de otra.

En el caso de que optáramos por un webcómic, es decir, un cómic que pretende ser visualizado online, podemos plantearnos el modelo de *Webtoon*, originado en Corea del Sur. En los últimos años se ha lanzado un modelo para leer historietas desde el móvil que se ha popularizado por su facilidad de lectura, basta con deslizar hacia arriba para leer de seguido todo el capítulo mientras vamos en transporte público o esperamos a que nos sirvan la comida. La forma de componer las viñetas es completamente nueva al no contar con la unidad de medida de la página y por traer millones de historias a todo color al evadir la problemática del precio, y es que es mucho más económico publicar un cómic en blanco y negro que a color.



TEXTO



Figura 9



Figura 10



Figura 11

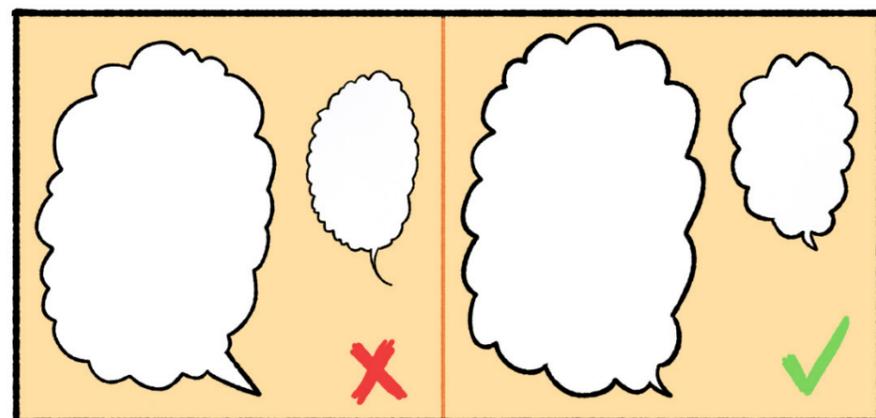


Figura 12



Figura 13



Figura 14

El cómic diferencia al cine en la representación visual de la palabra y el sonido, y estos pueden jugar un papel importantísimo, en especial si no son utilizados correctamente o su distribución es errónea. A continuación, vamos a enumerar una serie de puntos a tener en cuenta a la hora de colocar y escribir nuestros bocadillos, onomatopeyas, etc.

- Tener en cuenta el espacio que ocupan. Evita que tapen elementos importantes como podría ser la cara del personaje (Figura 9).
- No cruces los rabillos de los bocadillos de texto, puede resultar confuso. Dirige los rabillos hacia las bocas de los personajes, en el caso de que sea un bocadillo de pensamiento, dirígelo a la frente (Figura 10).
- Longitud de línea. Una línea de texto demasiado corta obliga a nuestro ojo a efectuar demasiados movimientos (Figura 11) y puede llegar a cansar. Una línea demasiado larga nos hace perder la continuidad con la siguiente.
- Haz los rabillos consistentes en su forma y tamaño, lo mismo para los bocadillos de pensamiento o grito (Figura 12).
- Deja suficiente espacio en el bocadillo para el texto, que los renglones no estén ni demasiado juntos ni demasiado separados entre sí.
- Utiliza la cursiva para las palabras en otros idiomas, los títulos, los sonidos que emitan los personajes, los monólogos internos, las llamadas de teléfono, la televisión, los susurros...
- Si se diera el caso de que tenemos una conversación completa en otro idioma que queremos que el lector entienda, es mejor acompañar el texto con un asterisco (*) y poner la traducción en otro cuadro de texto (Figura 13).
- Haz las onomatopeyas dinámicas, intenta emular con su diseño el sonido que representan (Figura 14).
- La elección de la fuente debe complementar siempre a la obra, no vamos a usar la misma tipografía en una comedia que en una

historia de terror, o incluso podemos atribuirle una fuente diferente a personajes mágicos o criaturas mitológicas. Sea cual sea la que elijamos, debe ser clara y legible, y debemos asegurarnos de que sean de uso gratuito. Algunas fuentes que cumplen estas características son:

SF Wonder Comic

Anime ACE

Comic Helvetic

Comic Geek

Badonk-A-Donk2

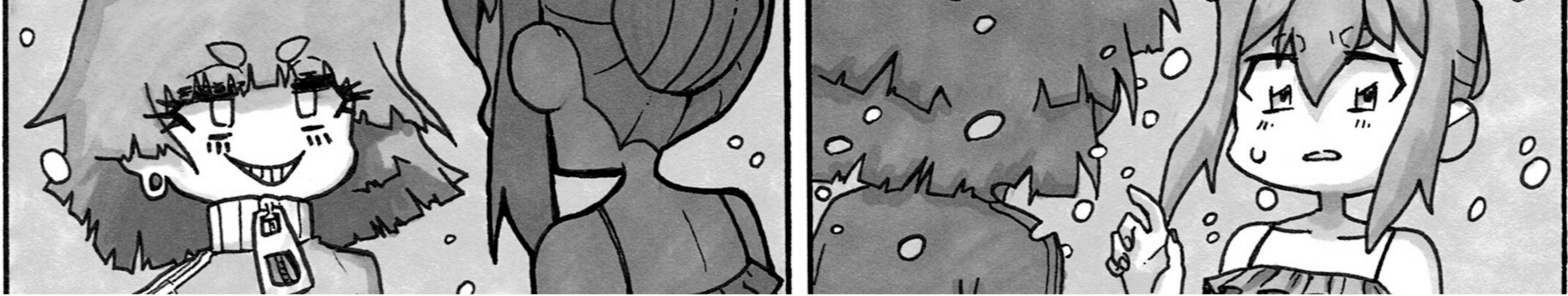
Badaboom

SF WONDER COMIC
ANIME ACE
Comic Helvetic
COMIC GEEK
BADONK-A-DONK2
BADABOOM

Podemos encontrar todo tipo de fuentes en páginas web como *dafont.com* o *1001.fonts.com*. Para instalarlas en el ordenador vamos a "Panel de Control" desde el "Inicio", "Apariencia y Personalización" y finalmente la carpeta "Fuentes", donde pegaremos los archivos .TTF descargados.

Veo necesario hablar rápidamente y en este punto sobre el título de nuestra obra. En este momento ya contamos con prácticamente todo lo necesario, sólo nos queda vendérselo a los lectores, y lo primero que a éstos les va a llegar va a ser el nombre de nuestra historia, así que es recomendable elegir un buen título. ¿Qué es un buen título? Uno que nos de cierta información sobre la historia o que nos permita identificarla del resto. Podemos ponerle el nombre del protagonista (*Naruto, Cenicienta, Harry Potter*), el nombre de un objeto significativo en la historia (*Dragon Ball, Death Note*), un lugar importante (*El planeta del tesoro, Las crónicas de Narnia*) o un acontecimiento o frase relevante (*El silencio de los corderos*).

Como siempre, lo idea es referenciarse, ver qué han hecho otros y si nos funciona.



CONCEPT ART. LA NARRATIVA DE LO VISUAL.

Algo que no muchos tienen en cuenta es la verdadera función del *concept art*, y ésta es la resolución de problemas narrativos mediante elementos visuales, esto engloba a personajes, *environment* o escenarios y *props*, los pequeños elementos que interactúan con los personajes como podría ser un sable láser o el Guantelete del Infinito. La idea es que nosotros como artistas seamos capaces de dar información al espectador mediante el aspecto visual de nuestra obra como un subtexto, como un silencio de tu hijo al preguntarle por las notas dice más que cualquier otra cosa. Mientras que una ilustración pretende contarnos una historia y es capaz por ella misma de hacerlo de principio a fin, el *concept art* es una herramienta más para narrar, una forma de acercarnos más a lo que queremos decir. Un personaje con el flequillo cubriéndole la cara y ropas anchas y poco llamativas nos dice que se trata de una persona que no busca llamar la atención, que seguramente esquive la mirada cuando hablas con ella. Por el contrario, un personaje con los brazos en jarra, ropa deportiva y una coleta alta habla más de una personalidad extrovertida siempre lista para lo que tenga que venir. No siempre el aspecto tiene por qué coincidir fielmente con la personalidad, en otras palabras, no siempre la portada del libro nos va a hablar del libro en sí, eso es decisión nuestra, a veces puede resultar interesante que un personaje que aparenta ser calmado y tímido sea, en la intimidad, un loco de remate. Recordemos al personaje de la oveja vicealcaldesa de la película *Zootopía*, su aspecto nos habla de una persona tierna y vulnerable, cuando realmente es un lobo con piel de cordero.

Un rasgo de la personalidad oculto también puede mostrarse con

props o escenarios, si tomamos nuevamente como ejemplo a una chica tímida y poco llamativa, un llavero colgando de su mochila de la banda *Slipknot* o un dormitorio lleno de trofeos de atletismo, nos revela información del personaje que por únicamente su aspecto jamás habríamos adivinado. En *concept art*, como en todo, debemos analizar las reglas para después romperlas o amoldarlas a nuestras necesidades, pero lo principal es conseguir que el lector sea capaz de distinguir a los personajes y de hacerse una idea de cómo son con el primer vistazo. E insisto en que deberemos tener en mente que el diseño de nuestros personajes y nuestro cómic en sí, no van a consistir en pequeñas unidades de ilustraciones. La funcionalidad debe ir por encima de todo, "viñeta" no significa "ilustración pequeña", y nuestros *concepts* no tienen por qué tener un gran nivel de acabado mientras sean claros y útiles.

Scott McCloud habla del concepto de esquematización (S. McCloud, 1993: 36), que consiste en que el lector pueda sentirse más identificado por el protagonista debido a la falta de naturalismo de su diseño, ya que éste crea un distanciamiento psicológico (Figura 15); en otras palabras, vamos a vernos más fácilmente reflejados en un emoji genérico que en una persona en concreto con sus rasgos faciales particulares. En el manga de Inio Asano *Osayumi Punpun* el protagonista carece de rasgos faciales con la intención de que cualquiera pueda identificarse con él. ¿Significa todo esto que a más sencillo sea nuestro diseño, mejor va a empatizar con él la audiencia? Absolutamente no, seguramente la gran mayoría de los que lloraron durante los diez primeros minutos de la película de Pixar *Up* no eran entrañables ancianitos viudos. Para empatizar no necesitamos hacer uso de un diseño con el que gran parte del público pueda identificarse, es el caso de los innumerables animes *isekai* donde el protagonista tiene un diseño genérico para convertirse en una fantasía de poder, de los juegos de citas u *otome* donde la protagonista, nuestro *main carácter*, carece de rostro o diseño, o películas del estilo *Crepúsculo*; en los tres casos se ha analizado a la audiencia y se ha hecho un protagonista a medida, generalmente pasivo, al que todo le viene dado. Un diseño genérico no siempre funciona, es mejor hacer un personaje consistente, con opiniones propias y un diseño que refuerce esas ideas.

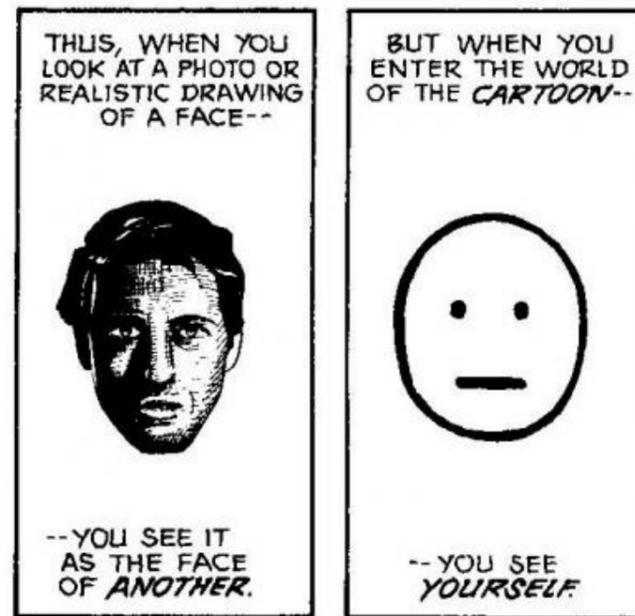


Figura 15

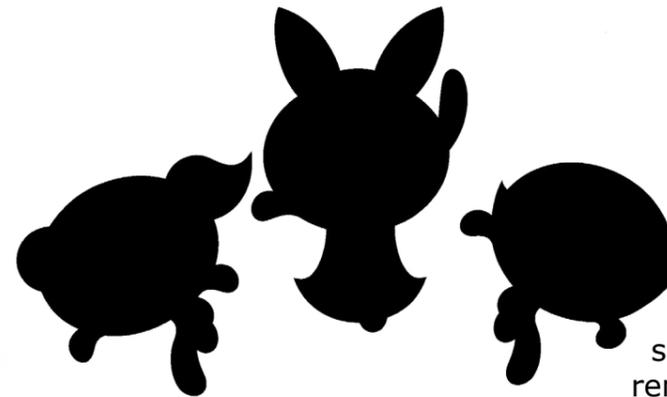


Figura 16

Si hay muchos aspectos que pueden parecer contradictorios a la hora de diseñar la estética de nuestros personajes, es porque dar con un buen diseño es una tarea subjetiva que varía según la historia que queremos contar. Pero si hay algo que es común a todos los grandes diseños en cine, animación y cómic es la claridad, específicamente la claridad en la silueta y en la paleta de colores.

Debemos ser capaces de distinguir a nuestros personajes únicamente por su silueta en negro (Figura 16). Un truco para hacer esto más sencillo y, además, reforzar el carácter de nuestro personaje, es pensar en las tres figuras básicas:

- **Círculo.** Hablamos de personajes extrovertidos, amigables y felices (Figura 17).
- **Cuadrado.** Es una forma rígida, característica de personajes tercos y rectos (Figura 18).
- **Triángulo.** Es el dramatismo, el peligro, muy utilizado en rivales y villanos (Figura 19).



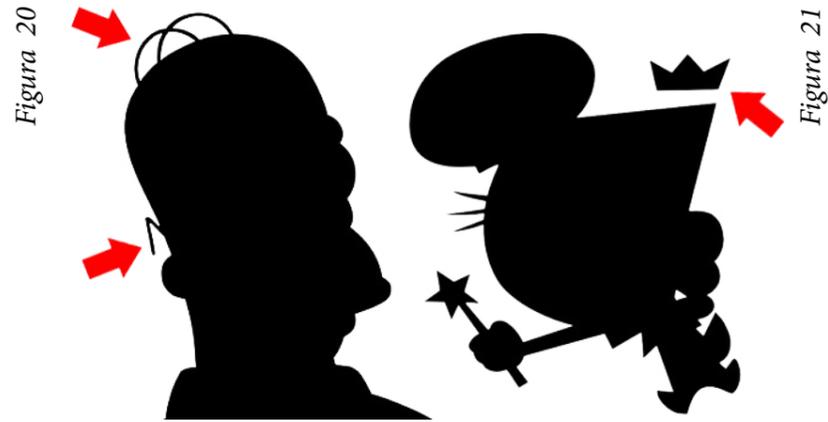
Figura 17



Figura 18



Figura 19



Estas grandes formas se pueden apreciar sobre todo en los objetos que llevan con ellos, el peinado, la indumentaria, etc. Otra forma de mejorar el diseño haciéndolo más distinguible es añadiéndoles una forma única y distintiva (Figura 20, Figura 21). El maestro en este campo es sin duda Pokémon, capaz de hacer centenares de diseños distinguibles únicamente por su silueta. Incluso en el anime juegan con esto haciendo una pausa a mitad de cada capítulo, enseñando una silueta y preguntando "¿Cuál es este *Pokémon*?".

Con respecto a la paleta de colores es recomendable reducirlos a una gama muy selectiva, hacer un color predominante y que el resto los acompañen sin competir con él. No debemos olvidar la importancia de la psicología del color y sus interpretaciones: el rojo puede ser amor o guerra, el amarillo felicidad o enfermedad. Cuando tengamos clara la paleta, conviene revisar los valores (el grado de luminosidad u oscuridad de cada tono), esto podemos comprobarlo poniendo nuestro dibujo en blanco y negro y viendo si los grises no resultan excesivamente repetitivos. Al igual que con la silueta, una paleta de colores puede hacer distinguibles a nuestros personajes (Figura 22).

Estos dos elementos ya hacen a nuestros personajes muy reconocibles, un último truco para tener esto en cuenta todo el rato mientras los dibujamos es trabajarlos todos a la vez en un mismo documento u hoja, de manera que podamos compararlos entre sí. Hacer tríos de personajes suele ser una buena forma de poner en práctica todo esto: alto, mediano y bajo; rojo, azul y amarillo; oro, plata y bronce; Padre, Hijo y Espíritu Santo; pasado, presente y futuro.

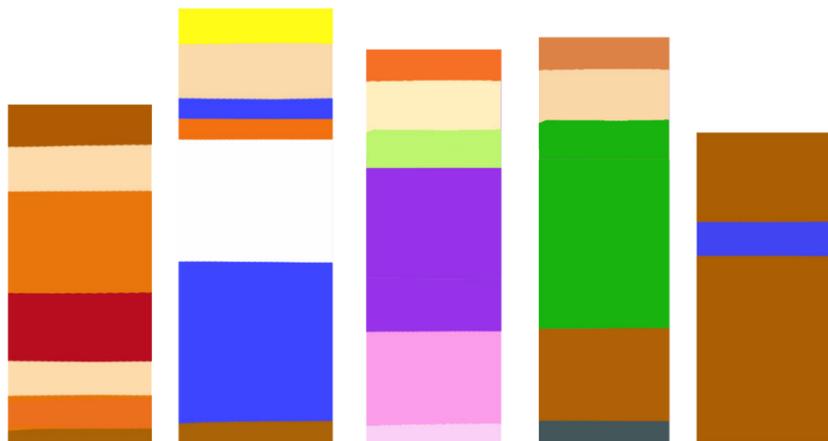


Figura 22



CONCLUSIONES

Se han analizado las bases de una buena historia, una historia que pueda conmover a otros por su autenticidad, y se ha hecho con preguntas, tratando de conocernos a nosotros mismos y de analizar por qué nos gusta lo que nos gusta o viendo cómo un mal ejemplo a evitar puede ser otra vía para el acierto.

Los puntos que se han tocado son generales y se profundiza en ellos lo justo y necesario para que sirvan de introducción a un potencial interesado en ponerse en marcha con su proyecto de cómic personal. El trabajo serviría de base para uno mucho más grande donde poder profundizar sin límite de espacio y tiempo, ya que la variedad de temas en los que es necesario formarse para poder decir "he hecho un buen trabajo, un trabajo del que estoy orgulloso" es demasiado amplia y subjetiva.

Como apasionada del cómic y de todo medio para contar historias, considero que *Un Breve Manual para Cuentacuentos: El Cómic* es un trabajo apto para que los más novatos se formen en el arte de las viñetas al tratar no únicamente los aspectos estéticos, sino también los más básicos de toda narración. Este manual no es ni más ni menos que un recopilatorio de experiencias y conocimientos adquiridos con los años, un pequeño "bien" supeditado a un "bien" mayor y fuente genuina de felicidad: ayudar a los demás



BIBLIOGRAFÍA

Aprende a dibujar cómics, 10 vol., 2008. Vicente García. Palma de Mallorca: Dolmen Editorial.

ASANO, Inio, 2007. Osayumi Punpun. Barcelona: Norma Editorial.

AUKES, Rachel, 2018. The tidy guide to writing a novel. The clutter-free 30-minute course for writing your book right the first time. EE.UU: Waypoint Books.

EISNER, Will, 2011. El cómic y el arte secuencial. Barcelona: Norma Editorial.

FIELD, Syd, 1984. El manual del guionista: Ejercicios e instrucciones para escribir un buen guion paso a paso. Madrid: Plot Ediciones.

GARCÍA Yebra, Valentín, 1974. Poética de Aristóteles. Madrid: Gredos.

MCCLLOUD, Scott, 1993. Understanding Comics. The invisible art. EE.UU: Kitchen Sink Press.

MCKEE, Robert, 2002. El guión. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones. Barcelona: Alba Editorial.

PROPP, Vladímir, 1928. Morfología del cuento. Madrid: Editorial Fundamentos.

SNYDER, Blace, 2010. ¡Salva al gato!: El libro definitivo para la creación de un guión. Barcelona: Alba Editorial.

VOGLER, Christopher, 2002. El viaje del escritor. Madrid: Ma Non Troppo.

VORHAUS, John, 1994. Cómo orquestar una comedia. Barcelona: Alba Editorial.



WEBGRAFÍA

BaM Animation (5 marzo 2020). *GOOD vs BAD Character Design: Tips and Tricks!* [Vídeo online]. Disponible en <https://youtu.be/8wm-9ti-gzLM> [10 de abril de 2020].

BROWNE, Wendy (2019). Into the Letter-Verse: Blambot's Nate Piekos Talks Lettering in Comic Book Movies. *Women write about comics*. [en línea]. 18 de febrero de 2019. Disponible en <https://womenwriteaboutcomics.com/2019/02/into-the-letter-verse-blambots-nate-piekos-talks-lettering-in-comic-book-movies/> [1 de mayo de 2020].

CAVNA, Michael (2012). PIXAR TIPS: 'Brave' artist Emma Coats shares her storytelling wit and wisdom on Twitter (#FollowHer) . *The Washintong Post*. [en línea]. 25 de junio de 2012. Disponible en https://www.washingtonpost.com/blogs/comic-riffs/post/pixar-tips-brave-artist-emma-coats-shares-her-storytelling-wit-and-wisdom-on-twitter%20followher/2012/06/25/gJQADaxd2V_blog.html [20 de abril de 2020].

CEVAGRAF Cómics (2020). *Bases para empezar tu proyecto de Cómic* [online]. Disponible en <https://www.cevagraf.coop/comics/bases-para-comic/> [23 de mayo de 2020].

CEVAGRAF Cómics (2020). *Formato Webtoon: lee tu webcómic desde el teléfono móvil* [online]. Disponible en <https://www.cevagraf.coop/comics/webtoon/> [23 de mayo de 2020].

CEVAGRAF Cómics (2020). *Guía de formatos y márgenes para diseño de cómic* [online]. Disponible en <https://www.cevagraf.coop/comics/webtoon/> [23 de mayo de 2020].

ESCUELA de escritura creativa (2019). *El arma de Chéjov: Todo elemento tiene una función* [online]. Disponible en <https://www.escueladeescrituracreativa.com/teoria-literaria/el-arma-de-chejov-ejemplos/> [10 de mayo de 2020].

- Filmento (8 febrero 2019). *Spider-Man 2 – How to Build The Perfect Protagonist* | Film Perfection. [Vídeo online]. Disponible en <https://youtu.be/jVicZB5jWfo> [10 de abril de 2020]
- GARCÍA, Cata (2018). *GCOMICS* [online]. Disponible en <https://gcomics.online/blog/el-formato-de-guion-de-comic/> [1 de mayo de 2020].
- HidanATK (12 enero 2019). *Los tipos de estructura narrativa* | CINE 101. [Vídeo online]. Disponible en <https://youtu.be/jGADMIa9IQ> [10 de abril de 2020].
- MAIRON, Alister (2019). El Efecto Rashomon. *Escribe con ingenio* [en línea]. 12 de marzo de 2019. Disponible en <http://escribeconingenio.blogspot.com/2019/03/el-efecto-rashomon.html> [24 de mayo de 2020].
- MIRA, Blanca (2016). Fuentes y Nombres. *Blog Concurso Norma* [en línea]. 15 de abril de 2016. Disponible en <https://www.normaeditorial.com/concursomanga/?p=5283> [3 de mayo de 2020].
- PEÑALVER, Andrea (2019). Webtoons: un nuevo formato de cómic para una nueva época. *Canino* [online]. Disponible en <https://www.caninomag.es/webtoons-un-nuevo-formato-de-comic-para-una-nueva-epoca/> [23 de mayo de 2020].
- RÍOS, Enrique y PARDO, Jordi. T (2013). Mundo Independiente presenta... ¡Universo Webcómic! *Zona Negativa* [online]. Disponible en <https://www.zonanegativa.com/mundo-independiente-presenta-universo-webcomic/> [23 de mayo de 2020].
- SORRIBAS FIERRO, Mario (2014). Estructura del relato: Aristóteles Vs Tarantino. *Storytelling&Co.* [online]. Disponible en <https://storytellingdigital.com/2014/12/18/storytelling-estructura-relato/> [13 de abril de 2020].
- TEROL, Isabel (2015). Tamaño de las páginas y sangrado. *Norma Editorial, Blog Concurso Manga* [en línea]. Disponible en <https://www.normaeditorial.com/concursomanga/?p=5120> [23 de mayo de 2020].
- The Closer Look (2 octubre 2016). *How To Make A Great Villain*. [Vídeo online]. Disponible en <https://youtu.be/Ga0rs2G8BGI> [10 de abril de 2020]

- The Closer Look (29 octubre 2018). *How To Begin A Movie*. [Vídeo online]. Disponible en <https://youtu.be/qQ2UtHMtOZk> [10 de abril de 2020]



FILMOGRAFÍA

Cinderella, 1950 [Película]. Clyde Geronimi, Hamilton Luske y Wilfred Jackson. EE.UU: Walt Disney Productions.

Citizen Kane, 1941 [Película]. Orson Welles. EU.UU: RKO, Mercury Theatre Productions.

Death Note, 2006 [Serie de televisión]. Tetsurō Araki. Japón: D.N. Dream Partners, Madhouse, Nippon TV, Shueisha y VAP.

Dragon Ball, 1986 [Serie de televisión]. Akira Toriyama. Japón: Toei Animation.

Harry Potter and the Sorcerer's Stone, 2001 [Película]. Chris Columbus. Reino Unido: Coproducción Reino Unido-Estados Unidos; Warner Bros. Pictures, Heyday Films y 1492 Pictures

Hercules, 1997 [Película]. John Musker y Ron Clements. EE.UU: Walt Disney Pictures.

Indiana Jones: Raiders of the Lost Ark, 1981 [Película]. Steven Spielberg. EE.UU: Paramount Pictures, Lucasfilm.

Law Abiding Citizen, 2009 [Película]. D. Gary Gray. EE.UU: The Film Department, G-BASE, Warp Films, Evil Twins.

Lilo & Stitch, 2002 [Película]. Dean DeBlois y Chis Sanders. EE.UU: Walt Disney Pictures

Moulin Rouge, 2001 [Película]. Baz Luhrmann. Australia: 20th Century Fox.

Mulán, 1998 [Película]. Barry Cook y Tony Bancroft. EE.UU: Walt Disney Pictures.

Naruto, 2002 [Serie de televisión]. Masashi Kishimoto. Japón: Pierrot, Shueisha, TV Tokyo.

Pulp Fiction, 1994 [Película]. Quentin Tarantino. EE.UU: Miramax, Band

Apart, Jersey Films.

Rashomon, 1950 [Película]. Akira Kurosawa. Japón: Daiei.

Sleeping Beauty, 1959 [Película]. Clyde Geronimo. EE.UU: Walt Disney Productions.

Snow White and the Seven Dwarfs, 1937 [Película]. David Hand. EE.UU: Walt Disney Productions.

The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and the Wardrobe, 2005 [Película]. Andrew Adamson. EE.UU: Walt Disney Pictures y Walden Media.

The Emperor's New Groove, 2000 [Película]. Mark Dindal. EE.UU: Walt Disney Pictures.

The LEGO Batman Movie, 2017 [Película]. Chris McKlay. EE.UU: Vertigo Entertainment, Warner Animation Group, Warner Bros. Animation.

The Lion King, 1994 [Película]. Rob Minkoff y Roger Allers. EE.UU: Walt Disney Pictures.

The Silence of the Lambs, 1991 [Película]. Jonathan Demme. EE.UU: Orion Pictures.

Thor, 2011 [Película]. Kenneth Branagh. EE.UU: Paramount Pictures, Marvel Entertainment. Marvel Studios.

Thor: The Dark World, 2013 [Película]. Alan Taylor. EE.UU: Marvel Studios.

Treasure Planet, 2002 [Película]. John Musker y Ron Clements. EE.UU: Walt Disney Pictures.

Twilight, 2008 [Película]. Catherine Hardwicke. EE.UU: Summit Entertainment, Temple Hill Entertainment, Maverick Films, Imprint Entertainment, Goldcrest Pictures y Twilight Productions

Zootopia, 2016 [Película]. Byron Howard, Rich Moore, Jared Bush. EE.UU: Walt Disney Animation Studios.



LISTADO DE IMÁGENES

Figura 1: Julia Bellerín Reyes, 2017. *Los Mudos*.

Figura 2: Julia Bellerín Reyes, 2017. *Los Mudos*.

Figura 3: Julia Bellerín Reyes, 2017. *Los Mudos*.

Figura 4: Julia Bellerín Reyes, 2020. *Esquema de la relación entre un protagonista y un antagonista para el Trabajo de Fin de Grado*.

Figura 5: Julia Bellerín Reyes, 2020. *Ejemplo sobre el ritmo narrativo para el Trabajo de Fin de Grado*.

Figura 6: Julia Bellerín Reyes, 2020. *Ejemplo sobre el ritmo narrativo para el Trabajo de Fin de Grado*.

Figura 7: Julia Bellerín Reyes, 2020. *Esquema sobre la norma de los 180° para el Trabajo de Fin de Grado*.

Figura 8: Julia Bellerín Reyes, 2020. *Ejemplo de composición en una página DIN A5 para el Trabajo de Fin de Grado*.

Figura 9: Julia Bellerín Reyes, 2020. *Ejemplo sobre el espacio que ocupa el bocadillo de texto para el Trabajo de Fin de Grado*.

Figura 10: Julia Bellerín Reyes, 2020. *Ejemplo sobre el cruce de los rabillos de los bocadillos de texto para el Trabajo de Fin de Grado*.

Figura 11: Julia Bellerín Reyes, 2020. *Ejemplo sobre la longitud de línea para el Trabajo de Fin de Grado*.

Figura 12: Julia Bellerín Reyes, 2020. *Ejemplo sobre la consistencia de los bocadillos y rabillos para el Trabajo de Fin de Grado*.

Figura 13: Julia Bellerín Reyes, 2020. *Ejemplo sobre poner traducciones en los bocadillos para el Trabajo de Fin de Grado*.

Figura 14: Julia Bellerín Reyes, 2020. *Ejemplo sobre las onomatopeyas para el Trabajo de Fin de Grado*.

Figura 15: Robert McCloud, 1993. *Esquematzación*.

Figura 16: Craig McCracken, 1992. *The Powerpuff Girls*.

Figura 17: Pete Docter y Bob Peterson, 2009. *Up*.

Figura 18: Masahiro Sakurai, 1992. *Kirby*.

Figura 19: Naoto Ōshima, 1991. *Sonic the Hedgehog*.

Figura 20: Matt Groening, 1989. *The Simpsons*.

Figura 21: Butch Hartman, 2001. *The Fairly OddParents*.

Figura 22: Julia Bellerín Reyes, 2020. *Esquema de color de los protagonistas de Scooby-Doo para el Trabajo de Fin de Grado*.

