

HACER CÓMICS

SECRETOS NARRATIVOS DEL CÓMIC, EL MANGA Y LA NOVELA GRÁFICA



SCOTT McCLOUD

INTRODUCCIÓN





EN VEINTE AÑOS DE PROFESIÓN, HE APRENDIDO SUFICIENTE SOBRE CÓMIC COMO PARA LLENAR DOS LIBROS, VARIOS ARTÍCULOS Y UNOS POCOS MILES DE HORAS DE CHARLA CON QUIEN QUIERA ESCUCHARME.

EN LOS LIBROS PARECE MÁS DELGADO.

PERO MIS PROPIOS CÓMICOS NUNCA HAN SIDO TAN BUENOS COMO SÉ QUE PODRÍAN SER.



ESTOY SEGURO DE QUE PUEDO HACERLO MEJOR Y ESTOY DECIDIDO A APRENDER CÓMO.



ALGUNOS DESAFÍOS, COMO MEJORAR MI DIBUJO, SÓLO PUEDEN RESOLVERSE CON TRABAJO DURO, OBSERVACIÓN Y ESTUDIO.

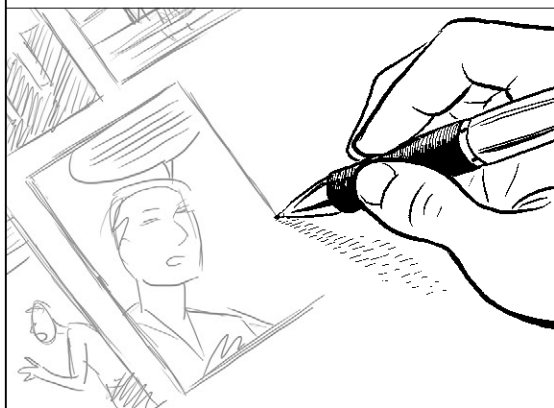


Y AFORTUNADAMENTE, HAY MUCHOS BUENOS PROFESORES PARA ESAS COSAS.

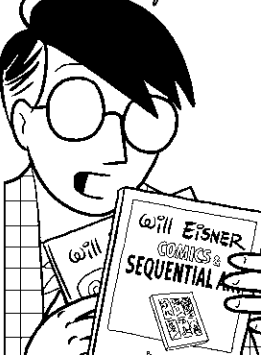
PERO HACER BUENOS CÓMICOS ES MUCHO MÁS QUE SABER DIBUJAR Y ESCRIBIR.



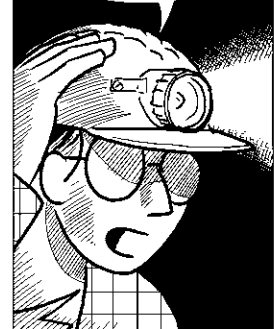
EL CÓMIC ES UN IDIOMA SECRETO, Y DOMINARLO PLANTEA DESAFÍOS DIFERENTES DE LOS QUE AFRONTAN LOS ESCRITORES DE PROSA, LOS ILUSTRADORES O CUALQUIER OTRO PROFESIONAL CREATIVO.



DESGRACIADAMENTE, APARTE DE UNOS POCOS BUENOS LIBROS SOBRE EL TEMA*...



...LA MAYOR PARTE DE ESE TERRITORIO HA PERMANECIDO INEXPLORADO... HASTA AHORA.



* VER BIBLIOGRAFÍA.

ASÍ, PARA VUESTRO BENEFICIO Y PARA EL MÍO, HE "VUELTO AL TABLERO DE DIBUJO" UNA VEZ MÁS, Y HE RECOPILOADO TODO LO QUE SÉ SOBRE EL ARTE DE CONTAR HISTORIAS CON IMÁGENES...

...Y LUEGO HE PENSADO EN LO QUE NO SABÍA, HE RELLENADO ESOS HUECOS Y LO HE PUESTO TODO JUNTO.

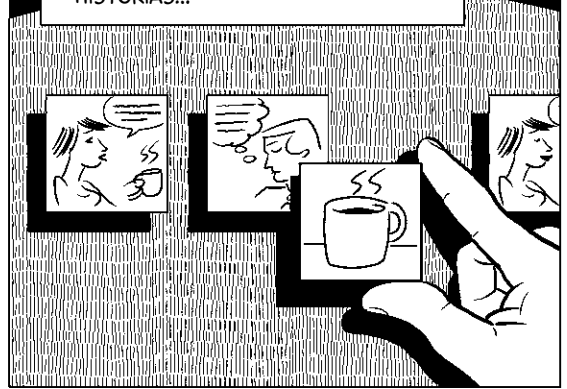


ÉSTOS SON LOS PRINCIPIOS BÁSICOS DE LA NARRATIVA DEL CÓMIC...

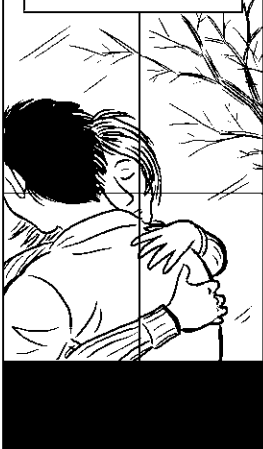
CONCEPTOS QUE VAN MUCHO MÁS ALLÁ DE LOS TÍPICOS LIBROS DE CÓMO SE HACE.



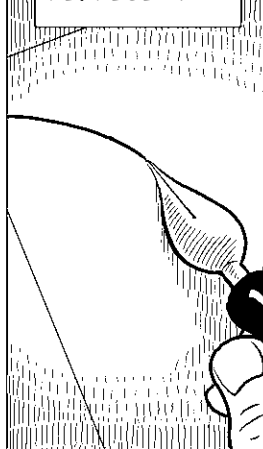
LOS PRINCIPIOS DE CLARIDAD Y COMUNICACIÓN, POR EJEMPLO, Y CÓMO GUÍAN EL RITMO DE NUESTRAS HISTORIAS...



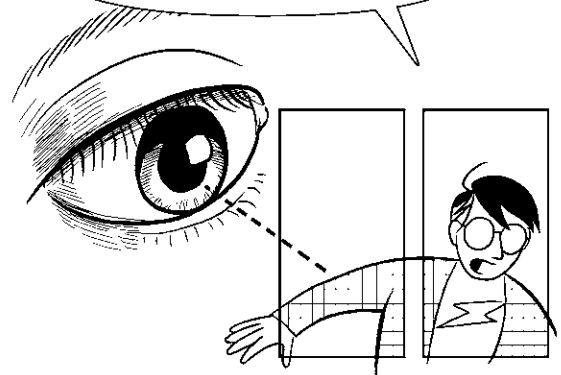
...ENCUADRAN...



...y REPRESENTAN.



CÓMO EL OJO DEL LECTOR ES CONDUCIDO DE VIÑETA A VIÑETA, Y CÓMO LA MENTE DEL LECTOR ES PERSUADIDA PARA QUE LE IMPORTE LO QUE VE.

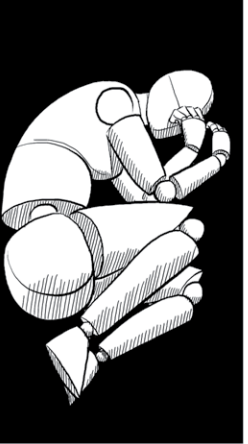




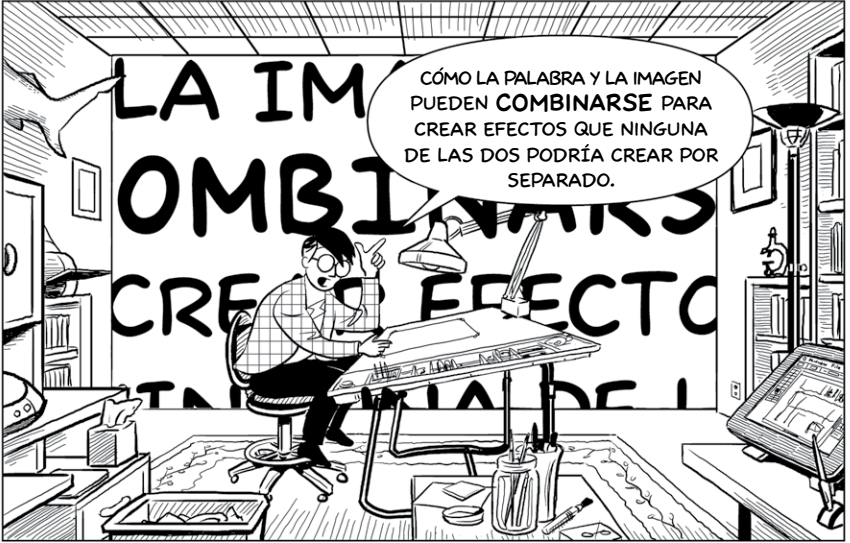
...EXPRESIONES FACIALES...



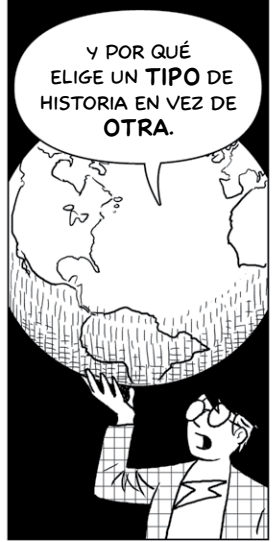
...Y LENGUAJE CORPORAL.

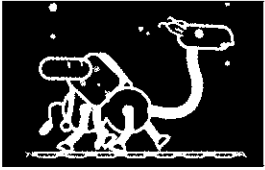
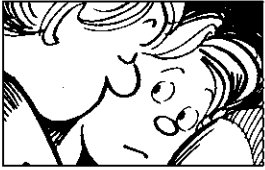


CÓMO MUNDOS ENTEROS SE CONSTRUYEN EN LA PÁGINA, Y EN LA IMAGINACIÓN DEL LECTOR.



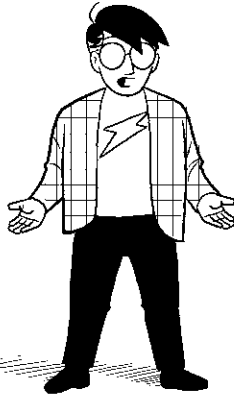
POR QUÉ LA GENTE ELIGE LAS HERRAMIENTAS QUE ELIGE PARA CREAR ESTAS HISTORIAS.





TE SIENTAS ATRAÍDO POR LAS TIRAS DE PRENSA, LOS COMIC BOOKS O LAS NOVELAS GRÁFICAS... TE GUSTE LO JAPONÉS, LO EUROPEO, LO NORTEAMERICANO O CUALQUIER OTRO ESTILO REGIONAL... TRABAJES EN PAPEL, EN INTERNET O EN AMBOS...

...ÉSTOS SON TEMAS QUE TENDRÁS QUE AFRONTAR.



NO TE VOY A DECIR LA FORMA "CORRECTA" DE ESCRIBIR O DIBUJAR PORQUE NO EXISTE.

CUALQUIER ESTILO, CUALQUIER ENFOQUE, CUALQUIER HERRAMIENTA PUEDE FUNCIONAR EN UN CÓMIC SI ES ADECUADO PARA TI.



PERO TUS POSIBILIDADES SE REDUCEN CUANDO QUIERES QUE TU CÓMIC PROPORCIONE UNA REACCIÓN ESPECÍFICA A LOS LECTORES. ENTONCES ES CUANDO CIERTOS MÉTODOS TE FUNCIONAN...

...Y OTROS NO.



NO HAY LÍMITES PARA CÓMO LLENAR LA PÁGINA EN BLANCO. UNA VEZ QUE ENTIENDAS LOS PRINCIPIOS SOBRE LOS QUE SE BASA TODA LA NARRATIVA DEL CÓMIC.



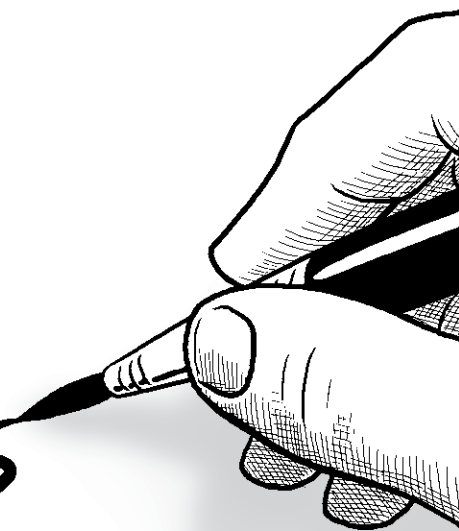
EN RESUMEN: NO HAY REGLAS.

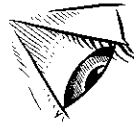




y AQUÍ
ESTÁN.

HACER
CÓMICS

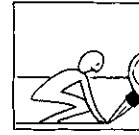
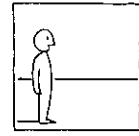




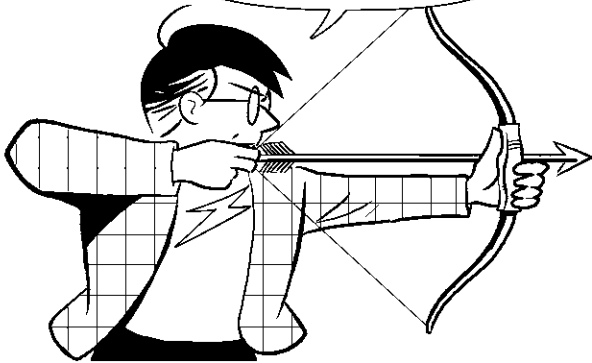
Capítulo Uno

Escribir con imágenes

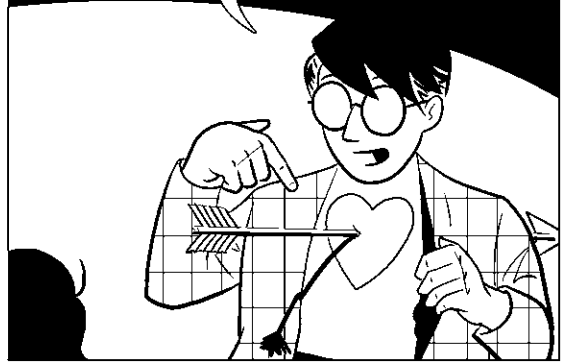
Claridad, persuasión e intensidad



PARA CONSEGUIR EL PRIMER OBJETIVO, TENDRÁS QUE APRENDER LOS PRINCIPIOS DE LA COMUNICACIÓN CLARA...

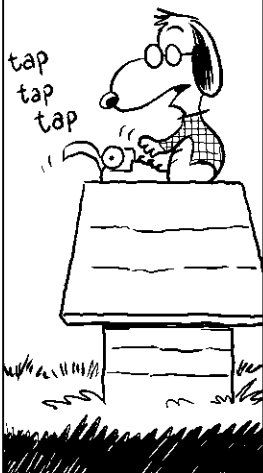


...Y PARA CONSEGUIR EL SEGUNDO OBJETIVO, TENDRÁS QUE APRENDER QUÉ ELEMENTOS DE UNA OBRA PUEDEN PERSUADIR A TU PÚBLICO PARA QUE SE QUEDE CONTIGO.



SI LA HISTORIA QUE TIENES EN MENTE ES **ABSORBENTE** POR SÍ MISMA, ENTONCES **CONTARLA DIRECTAMENTE** CON UN MÁXIMO DE CLARIDAD PODRÍA SER LA ÚNICA PERSUASIÓN QUE NECESITE TU PÚBLICO.

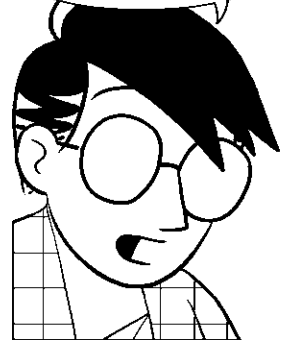
Era una noche oscura y tormentosa...



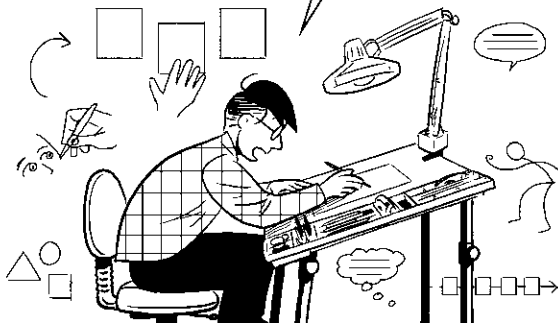
EN EL CÓMIC, ESA HISTORIA TENDRÁ QUE TOMAR LA FORMA DE **IMÁGENES EN SECUENCIA**, TAL VEZ CON **PALABRAS**...



...ASÍ QUE EMPECEMOS POR EXAMINAR CÓMO SE HACE LA CONVERSIÓN CUANDO LA **CLARIDAD** Y LA **COMUNICACIÓN** SON LOS **OBJETIVOS PRIMORDIALES**.



EL CÓMIC REQUIERE QUE TOMEMOS UNA CORRIENTE CONTINUA DE **DECISIONES** REFERENTES A IMAGINERÍA, RITMO, DIÁLOGO, COMPOSICIÓN, GESTUALIDAD Y MUCHAS OTRAS ALTERNATIVAS...



...Y ESTAS DECISIONES SE REDUCEN A **CINCO TIPOS BÁSICOS**.



ELECCIÓN DE MOMENTO



ELECCIÓN DE ENCUADRE



ELECCIÓN DE IMAGEN



ELECCIÓN DE PALABRA



ELECCIÓN DE FLUJO



ÉSTOS SON LOS **CINCO ESCENARIOS** DONDE TUS DECISIONES PUEDEN MARCAR LA DIFERENCIA ENTRE UNA **NARRACIÓN CLARA Y CONVINCENTE** Y UN **CAOS CONFUSO**.

- ELECCIÓN DE MOMENTO
- ELECCIÓN DE ENCUADRE
- ELECCIÓN DE IMAGEN
- ELECCIÓN DE PALABRA
- ELECCIÓN DE FLUJO



EMPEZANDO POR LA PRIMERA, ECHEMOS UN VISTAZO A CADA UNA Y CÓMO ENCAJAN TODAS JUNTAS.



ELECCIÓN DE MOMENTO



ELECCIÓN DE ENCUADRE



ELECCIÓN DE IMAGEN



ELECCIÓN DE PALABRA



ELECCIÓN DE FLUJO

ESTAS PRIMERAS ELECCIONES FORMAN LA ETAPA DE PLANIFICACIÓN DEL CÓMIC, CUANDO LOS SUCEOS DE UNA HISTORIA SON **DESCOMPUESTOS** EN PEDAZOS LEGIBLES.

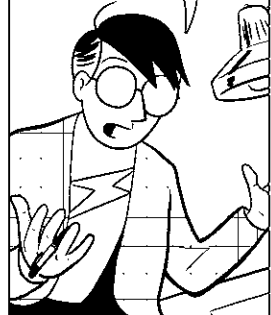


IMAGINA, POR EJEMPLO, QUE QUISIERAS MOSTRAR A UN HOMBRE CAMINANDO...

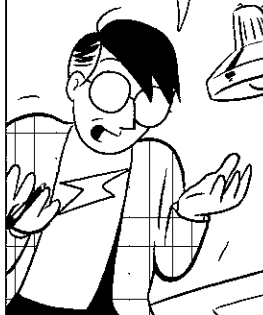
NADA REBUSCADO, SÓLO UN BOCETO.



ENTONCES, DIGAMOS QUE EL HOMBRE ENCUENTRA UNA LLAVE EN EL SUELO, LA RECOGE, SE LA LLEVA Y LLEGA A UNA PUERTA.

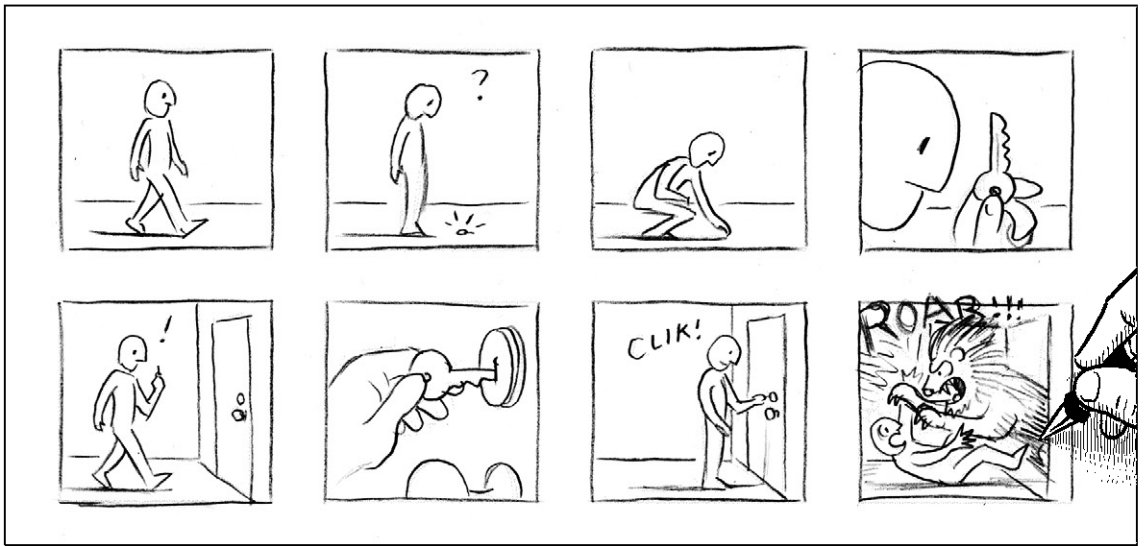


Y ABRE LA PUERTA Y... NO SÉ... ¡UN LEÓN HAMBRIENTO SALTA DESDE DENTRO!



ASÍ ES COMO UNA SECUENCIA COMO ÉSA PODRÍA COBRAR FORMA EN CÓMIC.





CADA VIÑETA HACE AVANZAR EL "ARGUMENTO".



"Un hombre camina".



"Encuentra una llave en el suelo".



"Se la lleva, y llega a una puerta cerrada".



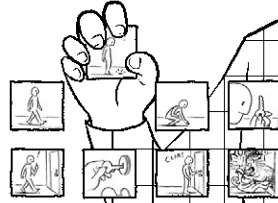
"Abre la puerta".



"Y un león hambriento salta desde dentro".

Y EN ESTE CASO, OCHO VIÑETAS ES TODO LO QUE NECESITÁBAMOS PARA HACER EL TRABAJO.

QUITA UNA Y EL SIGNIFICADO QUEDA ALTERADO.



UNA LLAVE ENCONTRADA...



...SE CONVIERTE EN UNA LLAVE RECUPERADA.



O UNA LLAVE ENCONTRADA...



...SE CONVIERTE EN EL HALLAZGO DE UN OBJETO SIN IDENTIFICAR.



CUANDO LA CLARIDAD ES TU ÚNICO OBJETIVO...

...LOS MOMENTOS DE TU HISTORIA DEBERÍAN SER COMO UN ROMPECABEZAS POR PUNTOS. SI QUITAS UN PUNTO, CAMBIAS LA FORMA DE LA HISTORIA.

O, SI ÉSE NO ES EL CASO, TAL VEZ ESE "PUNTO" EN CONCRETO NO ERA NECESARIO PARA EMPEZAR.

CADA VIÑETA MUESTRA UNA ACCIÓN COMPLETA. PORQUE ESTAMOS ADAPTANDO UN ARGUMENTO QUE SE BASA ENTERAMENTE EN ACCIONES.

"ENCUENTRA UNA LLAVE EN EL SUELO" SE DESCOMPONE EN LAS TRES SIGUIENTES ACCIONES: VER, AGACHARSE Y EXAMINAR (ES DECIR, DAR A LOS LECTORES UNA VISIÓN CLARA DE LA LLAVE EN CUESTIÓN).

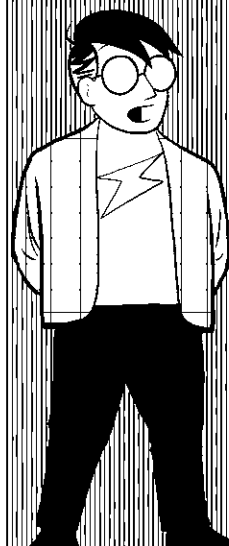
SI EL ARGUMENTO PIDIERA QUE EL HOMBRE SE AGACHARA "LENTAMENTE", HABRÍAN SIDO NECESARIOS UN NÚMERO EXTRA DE "PUNTOS" PARA MOSTRAR EL HALLAZGO DE LA LLAVE...

...PERO COMO ESTAMOS ILUSTRANDO EL HECHO DE ESTAS ACCIONES, EN VEZ DE SU CUALIDAD, UNA VIÑETA POR ACCIÓN PARECE SUFICIENTE.

PIENSA EN LO QUE QUIERES DE CADA PARTE DE TU HISTORIA: ¿QUIERES DAR UN SALTO HASTA UN SUCESO CLAVE? ¿QUIERES ECHAR EL FRENO Y CONCENTRARTÉ EN LOS MOMENTOS MÁS PEQUEÑOS? ¿QUIERES ATRAER LA ATENCIÓN A CONVERSACIONES Y ROS-TROS?

DEPENDIENDO DE TU RESPUESTA, DESCUBRIRÁS QUE CIERTOS TIPOS DE TRANSICIONES ENTRE VIÑETAS PUEDEN FUNCIONARTE MEJOR QUE OTRAS.

ESTAS TRANSICIONES ENTRE VIÑETAS TIENEN SEIS VARIANTES*, INCLUIDAS:



1. MOMENTO A MOMENTO



UNA SOLA ACCIÓN REPRESENTADA EN UNA SERIE DE MOMENTOS.



2. ACCIÓN A ACCIÓN



UN SOLO SUJETO (PERSONA, OBJETO, ETC.) EN UNA SERIE DE ACCIONES.



3. TEMA A TEMA



UNA SERIE DE SUJETOS CAMBIANTES DENTRO DE UNA SOLA ESCENA.



4. ESCENA A ESCENA



TRANSICIONES A TRAVÉS DE DISTANCIAS DE TIEMPO Y/O ESPACIO SIGNIFICATIVAS.



5. ASPECTO A ASPECTO



TRANSICIONES DE UN ASPECTO DE UN LUGAR, IDEA O TONO A OTRO.



6. NON SÉQUITUR



UNA SERIE DE IMÁGENES Y/O PALABRAS APARENTEMENTE SIN SENTIDO NI RELACIÓN ALGUNA.