



Hacer cómics

Secretos narrativos del cómic, el manga y la novela gráfica

Guión y dibujos: Scott McCloud
Astiberri Ediciones. Bilbao, 2012
Blanco y negro. Rústica con solapas
272 páginas. 17 x 26 cm. 20 euros
Colección Astiberri Ensayo
ISBN: 978-84-96815-14-8

3.^a edición

El lenguaje del cómic

Lo más importante de *Hacer cómics* es lo que no intenta hacer. No es una guía para dibujar anatomía ni un seminario sobre la perspectiva o una guía para conseguir trabajar en la industria del cómic. McCloud reconoce que ya hay un montón de libros que hacen eso y, además, ofrece una completa bibliografía de ellos. En vez de eso, *Hacer cómics* es una obra sobre la comunicación visual en un medio específico, sobre los principios de la narrativa que se aplican siempre, al margen de los cambios en la industria o los formatos.

Hacer cómics trata sobre la forma de hacer que los dibujos se conviertan en una historia capaz de comunicar un significado a los lectores. La imagen de un McCloud ahora con las sienes blancas nos conduce a través de una serie de claras e ingeniosas explicaciones (en forma de cómic) sobre diseño

de personajes, narración, palabras y su manifestación física en la página, lenguaje corporal y toda una serie de ideas que los autores de cómic deben resolver, con ejemplos extraídos de la propia historia del cómic.

El libro se complementa con el capítulo 5^{1/2}, que puede consultarse online en www.astiberri.com

***Hacer cómics* fue elegido como uno de los mejores libros del año 2006 por *Publishers Weekly*.**

“Sólo Scott McCloud podía haber organizado sus ideas sobre el cómic de esta manera. El talento de Scott como autor le proporciona una comprensión de elementos que ningún extraño es capaz de ver, sino que también le da la facultad de enseñarlos al mundo. ¿Será polémico? ¿Estará a la altura de la promesa de *Entender el cómic*? ¡Afortunadamente, la respuesta a ambas preguntas es sí!”.

Jeff Smith

“Todos los medios deberían tener la suerte de contar con un taxonomista tan brillante como Scott McCloud. La continuación a su pionero *Entender el cómic* (y su fallida secuela *La revolución de los cómics*) no trata sobre cómo dibujar cómics: trata sobre la forma de hacer que los dibujos se conviertan en historias y cómo las elecciones a la hora de contar una historia comunican un significado a los lectores”.

Publishers Weekly

“A sus anteriores obras McCloud añade un libro igualmente esclarecedor que muestra a los aspirantes a autor de cómics cómo se pueden combinar palabras e imágenes para crear efectos que ninguna de ellas podría crear por separado”.

Booklist

“Dada la perdurabilidad de *Entender el cómic* y el creciente número de artistas que trabajan en el medio, no cabe duda de que *Hacer cómics* contará con un gran número de lectores”.

Kirkus Reviews

Scott McCloud nació en 1960, en Massachusetts, EE.UU. Es el creador de la serie de culto *Zot!*, publicada en 1984. Su labor como teórico del cómic le ha valido el reconocimiento tanto de los lectores como de los propios profesionales del medio. *Entender el cómic*, originalmente publicado en 1993, se ha convertido en un auténtico clásico y en uno de los libros más ambiciosos sobre el cómic publicados hasta hoy. Ha sido nominado en doce ocasiones a los premios Eisner y Harvey. Actualmente trabaja en su nueva novela gráfica, *The Sculptor*.



