



mas connotaciones. Por ello influye decisivamente a la hora de considerar en el guión de tiras y viñetas que contenga cada página. Esto vendrá indicado en el guión aunque, como ya dijimos, siempre habrá que contar con la interpretación del dibujante. Una situación de gran complejidad o gran impacto en la narración requerirá de más espacio, para lo que podremos agrandar una viñeta o una tira.

La viñeta va "enmarcada" por una línea continua, pero en ocasiones podemos cambiar esta forma para ayudarnos en lo que narramos. En una viñeta de "tiempo pasado" podemos eliminar el "marco", estableciendo así una diferencia con la narración del presente. Aunque también podemos hacerlo sencillamente por estética compositiva o por dar "libre espacio" al contenido. También podemos hacer la línea del enmarcado discontinua, con ese mismo objetivo.



Página de dos tiras para desarrollar mejor las viñetas de acción; pertenece a la serie inédita Pigo (lapis ochenta) y fue dibujada por Redondo



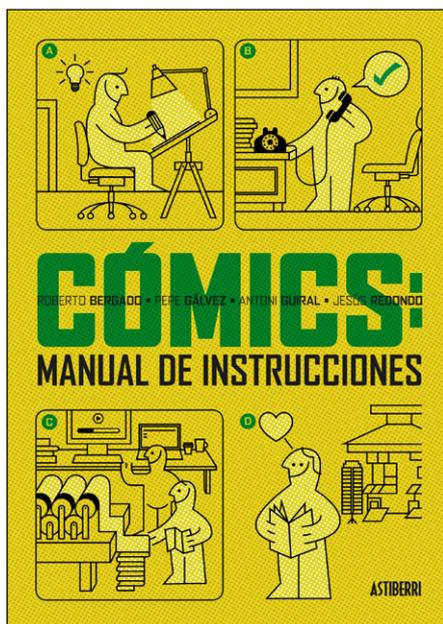
También es válido el recurso de crear una figura dominante entre viñetas, para destacarla como secuencia dramática; página perteneciente a la serie Monster, publicada en la antología de cómics de terror británico Screamt! (Fleetway, 1984), con guión de John Wagner y dibujos de Redondo



1. Nos acercamos a un detalle del rostro de un personaje; es el primerísimo plano; viñeta de la página 2 de "Todos los caminos conducen a Brooklyn" (1997), capítulo de la serie Miller (Guiral y Redondo)
2. Un rostro completo a un primer plano; viñeta de la página 10 de "Psicología de criminal" (1989), de la serie Miller (1997), capítulo de la serie Miller (Guiral y Redondo)
3. Enfatizamos un detalle concreto para reforzar un momento dramatizado; es el plano detalle; viñeta de la página 8 de "La conversión"; de la serie Max Black (Guiral y Redondo)
4. Los personajes cortados, más o menos, por la cadera a un plano medio; viñeta de la página 28 de 100. Dossier ecológico (revista Mortadela, Bregueta, 1981), de Francisco Pérez Navarro y Jesús Redondo



5. Los personajes casi de cuerpo entero a un plano americano; viñeta de la página 4 del n.º 3 de Kitty Pryde, Agent of S.W.O.O.D. (Marvel, 1998), por Larry Hama (Guiral). Redondo (lápiz) y Sergio Molá (tinta)
6. Un personaje visto de cuerpo entero en, en efecto, un plano entero; viñeta de la página 1 de una aventura de la serie Edward & Emily (Tina. De Sparanestosi, años setenta), realizada por Redondo
7. Una vista general de un escenario, así es el plano general; viñeta 1 de la página 2 de Nemesis the Warlock (2000) n.º 245, Fleetway, 1982, serie de fantasía y ciencia ficción escrita por Pat Mills y dibujada por Redondo



Cómics: manual de instrucciones

Coordinación: Antoni Guiral

Autores: Roberto Bergado, Pepe Gálvez, Antoni Guiral y Jesús Redondo

Astiberri Ediciones. Bilbao, 2016

Rústica con solapas. Blanco y negro, y color

320 páginas. 17 x 24 cm. 25 euros

Colección Astiberri Ensayo

ISBN: 978-84-15685-99-9

A la venta el 2 de diciembre

Cómo se hacen los cómics

Un completo manual que aborda todo el proceso de realización de un cómic desde su concepción hasta su puesta a la venta

Cuando hacemos un cómic, ¿por dónde se empieza? ¿El texto de los bocadillos se rellena antes o después? ¿Cómo se hacen las fuentes para una rotulación específica? Para presentar un proyecto a una editorial, ¿es mejor hacer toda la obra o basta con 6 páginas? ¿Cuántos programas específicos hay para el color digital? Hay muchas preguntas (básicas algunas, más refinadas y específicas otras) que cualquier persona puede hacerse con respecto a cómo se hacen los cómics. Este libro pretende aclararlas.

Cómics: manual de instrucciones explica brevemente la historia del cómic para, a continuación, centrarse paso a paso en todos aquellos elementos que componen su realización, desde el guión hasta que el cómic está en la calle. Es decir, el guión, el dibujo a lápiz y a tinta, el dibujo digital, el color, la rotulación, las onomatopeyas e, inclu-

so, cómo presentar un proyecto a una editorial. Igualmente se explican detalles de la técnica de la impresión y de la historieta digital, así como de la distribución y de la venta.

Si no todo, casi todo lo que implica hacer una historieta incorpora este *Cómics: manual de instrucciones* realizado a ocho manos por experimentados teóricos, guionistas y dibujantes del medio: Roberto Bergado, Pepe Gálvez, Antoni Guiral y Jesús Redondo. Asimismo, se habla también de la forma en que debe presentarse un proyecto a un editor español, de los contratos actuales, e incluye además entrevistas a un guionista (Antonio Altarriba), un dibujante (Rubén Pellejero) y un editor (Óscar Valiente, de Norma Editorial). Una obra, en definitiva, que aporta una información determinante sobre los aspectos más importantes que rodean el arte y la industria del cómic.



Roberto Bergado (Bilbao, 1968), ilustrador, diseñador e historietista. Publicó varias historietas en las revistas *Habe Komik* y *Cairo* (1989). Participa en varias exposiciones y comienza a utilizar el ordenador como herramienta de dibujo: experimenta con narrativas a partir de imágenes y textos que se basan en fuentes tan heterogéneas como las revistas de videojuegos, por ejemplo. En los años sucesivos siguió trabajando con técnicas digitales tanto de dibujo e ilustración -también con gráficos 3-D- como en diseño de publicaciones y de personajes para animación. Ha ilustrado una versión actualizada del clásico libro infantil *Struwwelpeter*, titulada *Pedro, el greñudo*, y diseñó y editó el libro *Atenta* (2010), para el que realizó el cómic "Atenta, buscando el camino".



Pepe Gálvez (Fuentes Claras, Teruel, 1950), economista y experto en cómics. Ejerce desde hace muchos años de crítico de historietas, terreno donde ha colaborado tanto en revistas generales como especializadas en cómics y en periódicos. Con Norman Fernández y publicados por la Semana Negra de Gijón, ha escrito diversos libros. En su faceta de guionista ha trabajado con dibujantes como Arnal Ballester, Javier Olivares, Rubén Pellejero, Joan Mundet, José María Beroy y, sobre todo, con Alfonso López, para quien ha escrito diversos guiones, entre ellos el de *Miguel Núñez. Mil vidas más* (2010), libro con el que ganó junto a López y Joan Mundet el Premi Nacional del Còmic de la Generalitat de Catalunya en 2011. Es también comisario de exposiciones sobre cómics y ha impartido cursos y talleres sobre historieta.



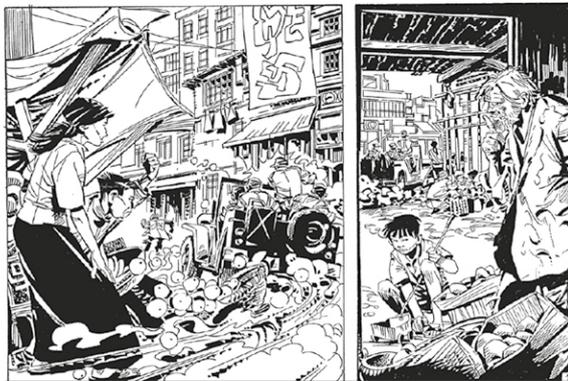
Antoni Guiral (Barcelona, 1959), editor de colecciones y técnico editorial, teórico de la historieta y divulgador de cómics. Como guionista, ha escrito series para dibujantes como Jesús Redondo, Jaime Martín, Pedro Espinosa, Fernando Rubio, Joan Mundet o José María Beroy, y publicado en revistas nacionales y extranjeras. Ha impartido conferencias, realizado talleres y cursos sobre cómics y comisariado exposiciones sobre historietas. Es autor de varios libros de estudio, divulgación o teoría de la historieta, dedicados sobre todo a Editorial Bruguera y sus autores. Fue el director y principal escritor de la enciclopedia *Del tebeo al manga. Una historia de los cómics*, publicada por Panini Cómics entre 2007 y 2014.



Jesús Redondo (Valladolid, 1934) empezó a publicar historietas en 1961 para Creaciones Editoriales y Editorial Bruguera. Desde los años sesenta desarrolla una larga colaboración para revistas holandesas o británicas, tanto por mediación de agencias como creando directamente para ellos. También ha trabajado para editoriales norteamericanas (Marvel) y francesas (Paquet). En los años ochenta volvió a publicar en España, con la serie *Mr. Black* (guión de Antoni Guiral, 1990) o los libros *Bartolomé de las Casas. El defensor de los indios* (guión de Andreu Martín, 1992) y *Un paseo por La Rioja* (con Antoni Guiral y Carlos Muntión, 1992). Redondo ilustraría varias historietas de *El capitán Trueño*, con guiones de Víctor Mora.



© Jesús Redondo



Página de dos tiras para desarrollar mejor las viñetas de acción; pertenece a la serie inédita Pipo (años ochenta) y fue dibujada por Redondo



© De Spemann

álbum hay que contar muchas cosas. Una novela gráfica suele presentarse con dos tiras por página, básicamente por el tamaño del libro, pero también por la narración más continuada, detallada o "literaria" de la historia. Todo ello influye decisivamente a la hora de considerar el número de tiras y viñetas que contenga cada página. Esto vendrá indicado en el guión aunque, como ya dijimos, siempre habrá que contar con la interpretación del dibujante. Una situación de gran complejidad o gran impacto en la narración requerirá de más espacio, para lo que podremos agrandar una viñeta o una tira.

La viñeta va "enmarcada" por una línea continua, pero en ocasiones podemos cambiar esta forma para ayudarnos en lo que narramos. En una viñeta de "tiempo pasado" podemos eliminar el "marco", estableciendo así una diferencia con la narración del presente. Aunque también podemos hacerlo sencillamente por estética compositiva o por dar "libre espacio" al contenido. También podemos hacer la línea del enmarcado discontinua, con ese mismo objetivo.

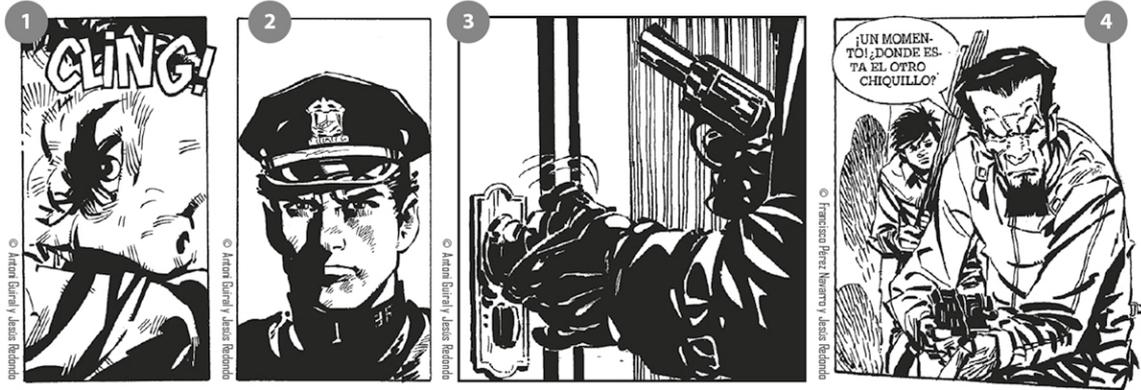


© JRF, Madro

También es válido el recurso de crear una figura dominante entre viñetas, para destacarla como recurso dramático; página perteneciente a la serie Monster, publicada en la antología de cómics de terror británica Scream! (Fleetway, 1984), con guión de John Wagner y dibujos de Redondo

En ocasiones, la viñeta desborda los márgenes de "la mancha" (las medidas básicas de los bordes de las viñetas en cada página), para llegar hasta el final de la hoja, fuera de la mancha; es lo que se conoce como "sangrado". Si se utiliza, ha de hacerse por una razón evidente, como el buscar la espectacularidad del entorno ilustrado o que la acción así lo exija. En este caso, hay que tener muy presentes las medidas definitivas del libro, para

Un ejemplo de cuatro tiras por página, en este caso con la mayoría de las viñetas sin enmarcar, como recurso para narrar algo que sucedió en el pasado; página de Redondo publicada en los años setenta en la revista holandesa Tina



1. Nos acercamos a un detalle del rostro de un personaje: es el primerísimo plano; viñeta de la página 2 de "Todos los caminos conducen a Brooklyn" (1991), capítulo de la serie Miller (Guiral y Redondo)
2. Un rostro completo o un primer plano; viñeta de la página 10 de "Psicología de criminal" (1989), de la serie Miller
3. Enfocamos un detalle concreto para reforzar un momento dramatizado, es el plano detalle; viñeta de la página 8 de "La conversión", de la serie Mr. Black (Guiral y Redondo)
4. Los personajes cortados, más o menos, por la cadera o un plano medio; viñeta de la página 28 de sos. Dossier ecológico (revista Mortadelo, Bruguera, 1981), de Francisco Pérez Navarro y Jesús Redondo



5. Los personajes casi de cuerpo entero o un plano americano; viñeta de la página 4 del n.º 3 de Kitty Pryde, Agent of SHIELD (Marvel, 1998), por Larry Hama (guión), Redondo (lápiz) y Sergio Meliá (tinta)
6. Un personaje visto de cuerpo entero es, en efecto, un plano entero; viñeta de la página 1 de una aventura de la serie Eduard & Emily (Tina, De Spaarnestad, años setenta), realizada por Redondo
7. Una vista general de un entorno, así es el plano general; viñeta 1 de la página 3 de Nemesis the Warlock (2000 AD, n.º 246, Fleetway, 1982), serie de fantasía y ciencia ficción escrita por Pat Mills y dibujada por Redondo



8. Una vista panorámica, por tanto, un plano panorámico; viñeta 1 de la página 3 de "Tentaciones", un capítulo de la serie Mr. Black (1990), de Guiral y Redondo
9. Cuando enfocamos en una viñeta a un personaje por delante, luego, avanzada la acción, por detrás, tenemos un plano-contraplano; viñeta de Eduard & Emily (Tina, De Spaarnestad, años setenta), de Redondo